КОРОТКИЕ ИСТОРИИ

СЦЕНАРИИ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ
«БЛЮЗ ГОРОДА МУТАНТОВ»

Блюз города мутантов

Короткие истории

Гарет Ханрахан



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ 4

Предыстория 4
Преступление 4
Расследование 4
Подвох 5
Преступник 5
Сцены 5
Что-то сгнило 5
Фредди ушёл 5
Взрывчатка и сопутствующие материалы 6
Мастерская 6
Взрывчатка 6
На стеллажах 7
Свидетели 7
«Деликатесы Шандио» 8
Просто обычные люди 8
Разговор с Тоби Милдью 9
Двухкомнатный люкс 9
Возвращение Доусон 10
Разговор с Синтией Тёрбер 10
Разговор с Адрией Доусон 11
След бомбиста 12
Немного раньше 12
Сцена убийства 12
Тело 12
Обыск квартиры 12
Встреча с прессой 13
Справиться с прессой 13
Лицом к лицу с Милдью 13
Восстание мутантов! 13
После драки 14
Рассказ подмастерья 15
Один мутант 15
Остановить Доусон 15
Дело закрыто 16
Предыстория 17
Преступление 17
Расследование 17
Преступник 17
Подвох 17
Сцены 17
Опасная комната 17

ВЫСТРЕЛ В СПИНУ 17

Несчастный случай 18
Допрос Хаткинса 19
Механик 20
Дюк Коллинз 21
Моя старая банда 21
Ножовщик 22
Доктор Роуэн 23
Горящая ловушка 23
Поиск среди обломков 23
У Коллинза 24
Алан Коллинз 24
Дюк Коллинз 24
Обыск квартиры 25
Арест Дюка 25
Турнир 26
Попасть внутрь 27
Выстрел в спину 27
Конец игры 28
Последствия 28
Предыстория 29
Преступление 29
Расследование 29

У РЕБЯТ НЕ ВСЁ В ПОРЯДКЕ 29

Подвох 30
Преступник 30
Старшая мутантная 30
Сцены 30
Человек, который сорвался 30
Жертва 30
Осмотр жертвы 31
Полицейские Льюис и Мара 31
Старшая мутантная 31
Расспросы в школе 32
Тайрон Уэй и тренер О'Брайан 33
Близнецы Баун 33
Адриан Дэниэлс 33
Анонимная наводка 34
В парке 34
Летучая девочка 34
Копы-сплетники 35
Автокатастрофа 35
Погоня за Тони 36
Машина Джея 37
Другая девочка 37
Найти Фарру 37
Ряженый 38
Конец игры 39
Внутри склада 39
Кажется, я — суперзлодей 39
Другая девочка 39
Последствия 39

ВВЕДЕНИЕ

В Городе мутантов ни о чём нельзя судить по первому впечатлению. Обычный парнишка на углу улицы может быть заведённой мутантной бомбой. Преступление на почве страсти — оказаться заказным мафиозным убийством, когда невинную девушку заставили убить своего парня с помощью контроля эмоций или кукловодства. Случайный прохожий на улице вдруг окажется серийным убийцей-перевёртышем, который для каждой жертвы надевает новое лицо. Не стоит доверять собственным коллегам — копы относятся к мутантам с таким же предубеждением, как все остальные, и им проще простого подставить уродца с суперспособностями.

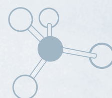
Все три загадки в этой книге придуманы так, чтобы уложиться в одну-две игровые встречи. В каждой детективы из Плюс-отряда уголовного розыска сталкиваются с преступлением, которое кажется простым поначалу, но потом разворачивается в нечто куда более запутанное и опасное. Нечеловеческие способности — нежеланные, ненадёжные и неконтролируемые — в смеси с такими человеческими эмоциями лежат в основе каждой тайны, но чтобы их раскрыть, потребуется тщательное расследование и время на размышления.

Три дела из «Коротких историй»:

«Плечом к плечу» вращается вокруг анти-мутантных предрассудков и позволяет выявить, каким идеалам следуют персонажи. Случайно раскрыв подпольную мастерскую по изготовлению бомб, герои узнают, что анти-мутантам угрожает опасность. Честно расследовать это дело — значит помочь тем, кто презирает плюсов. Оно потребует отличных навыков криминалистики и особенно хорошо подходит для смешанной команды из плюсов и обычных людей.

«Выстрел в спину»: убийство в спортзале «только для плюсов» приводит героев в подпольный мир мутантных боёв и сталкивает с организованной преступностью. Чтобы раскрыть это преступление, им придётся вызнать историю «Опасной комнаты» и её работник ов и удержать молодого парня, который готов бестолково рисковать жизнью. Это сценарий в основном построен вокруг расследования, но финальная сцена требует участия готовых к бою мутантов или мощной полицейской поддержки.

«У ребят не всё в порядке» начинается с того, что с неба падает юрист. Расследование приводит в местную старшую школу; один из учеников — наверняка нераскрытый мутант. Чтобы найти связь между первой жертвой и преступником, придётся допрашивать учеников; в этом деле пригодятся развитые межличностные способности и хорошее знание **диаграммы Квэйда**.



ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ

Плюс-отряд обязан защищать людей — даже тех, кто унижает и презирает мутантов. Когда активистка анти-мутантного движения становится целью террористов, сумеют ли детективы преодолеть личные чувства и предотвратить покушение?

ПРЕДЫСТОРИЯ

Адриа Доусон совсем не напоминает лидера людей, которые боятся и ненавидят мутантов. Похожая на милую тётушку она впервые появилась на экранах в колпаке телеповара — пекла печенье в полуденных ток-шоу. Десять лет спустя её карьера сделала резкий правый поворот. Когда проявились первые мутантные способности, Адриа заговорила об опасности, которую представляют суперсилы, и сравнила какие-то из них с *«гранатой в руках преступника»*. Её слова нашли отклик у тех, кто боялся мутантов, но не желал высказываться слишком прямолинейно и жёстко: *«Не то, чтоб я была расистом, но некоторым людям нельзя доверять»*. Адриа стала приятным материнским лицом пассивных предрассудков.

Теперь она руководит популярным анти-мутантным движением, которое выступает за регистрацию абсолютно всех мутантных способностей, а не только перечисленных в статье 18 (*см. стр. 146 в книге «Блюз города мутантов»*), сегрегацию мутантов в школах, обязательное ношение отличительных знаков для плюсов, способных влиять на психику (таких, как обладатели сексуальной химии и контроля эмоций) и другие ограничения для мутантов. Однако она ни за что не поддержала бы жестокие меры вроде концентрационных лагерей или повальной сегрегации плюсов и тщательно блюдёт образ доброй мамочки, которая опасается только той небольшой части мутантов, что злоупотребляет своими силами. Её речи полны кодовых слов, на которые реагируют анти-мутантные активисты, но при этом ей удаётся поддерживать репутацию милой, контактной, умеренной стороны анти-мутантного вопроса.

По всей стране у неё тысячи последователей; Адриа регулярно выступает на собраниях, конференциях, митингах в свободное от вещания по ТВ время.

Доусон собирается произнести речь на благотворительном обеде, устроенном организацией «Семьи вперёд». На первый взгляд, её члены поощряют традиционные ценности, естественное планирование семьи и благотворительность, но также препятствуют интеграции мутантов.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Патрульные в погоне за подозреваемым находят мастерскую по изготовлению бомб, и улики указывают на то, что планируется нападение на мероприятие с участием Доусон. Они связываются с ПУР и передают дело о потенциальном нападении персонажам игроков. Бомбист — **Фредди Перро**, бывший взломщик сейфов, дела которого пошли совсем плохо. Он считает, что участвует в афере со страховкой, а не террористической атаке.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Осмотр мастерской в разделе **«Взрывчатка и сопутствующие материалы»** даёт намёк, что планируется атака на Доусон, а также позволяет найти немного ин-

формации о личности подрывника. Раздел **«Просто обычные люди»** посвящён общению героев с Доусон, её помощниками и персоналом отеля. **«След бомбиста»** приводит расследование к подрывнику; детективы прослеживают его до запущенной квартиры и обнаруживают, что подрывника убил выделяющий кислоту мутант. Тем временем новости об угрозе нападения на мероприятие с участием Доусон просачиваются в СМИ, так что героев ждёт **«Встреча с прессой»**, которую придётся проконтролировать.

Источник утечки мог находиться лишь среди ближайшего окружения Доусон, поэтому сыщики возвращаются в отель. Допрос помощников Доусон даёт мало толку, но они находят ключевую улику в сцене **«Рассказ подмастерья»**.

ПОДВОХ

Адриа Доусон — мутант. Кластер её способностей, включающий вкусоанализ и кислотную кожу, прочно коррелирован с депрессией. Когда она обнаружила, что сама стала обладательницей мутантных сил, депрессия накрыла её с головой. Она попыталась покончить с публичной карьерой, но помощники **Тоби Милдью** и **Синтия Тёрбер** убедили её остаться и стали втайне поставлять ей лекарства.

ПРЕСТУПНИК

Доусон наняла Перро, чтобы тот сделал бомбу; она хочет убить себя, чтобы превратиться в мученицу за убеждения и навсегда скрыть свою мутантную природу. Сыщикам придётся либо помешать ей, либо переубедить.

СЦЕНЫ

ЧТО-ТО СГНИЛО

Тип сцены: вводная

В этой краткой побочной сцене игроки получают роли простых патрульных. Тут нет никакой загадки, и исследовательские способности не пригодятся. Дайте каждому персонажу 8 пунктов здоровья, ещё 20 для распределения между оставшимся общими способностями и типичное полицейское имя (может, какое-то ирландское или польское). Двое героев преследуют **Кенни Итона**, 17-летнего воришку, который только что ограбил магазинчик и убегает на своих двоих. Остальные находятся поблизости и держат связь по рации.

Грабитель бежит по переулкам и карабкается через заборы, а персонажи игроков наступают ему на пятки. Обыграйте это в виде цепочки состязаний в атлетике. Запас атлетики у Кенни как раз такой, какой нужен, чтобы он оказался на крыше мастерской. Если кто-то из персонажей игроков провалит погоню, к ней могут подключиться другие, перехватив Кенни на выходе из переулка, догнав на машине, заметив, как он пробегает мимо по улице, и так далее.

Когда копы сокращают дистанцию, воришка залезает на забор и продолжает бежать по крышам гаражей и пристроек. Он почти добрался до водостока на краю ряда из гаражей, как вдруг крыша проваливается у него под ногами (а в идеале — у него и преследующих его копов). Гнилое дерево не выдерживает нагрузки, и грабитель проваливается внутрь гаража. Теперь ему некуда бежать — но он случайно привёл полицию кое к чему куда более важному.

Гараж забит радиодеталями, бумагами, схемами электрических цепей, инструментами… А ещё там есть небольшая куча из кирпичиков пластиковой взрывчатки в полимерной плёнке. Это мастерская по изготовлению бомб.

Плавно завершите сцену, когда персонажи вломятся в гараж и поймут, что обнаружили бомбу.

ФРЕДДИ УШЁЛ

Последние четыре дня Фредди Перро придерживается одного и того же распорядка: он идёт в гараж, который арендует под вымышленным именем, по пути покупая себе сэндвич в местном гастрономе. Затем собирает бомбу для своего клиента. Сегодня он не успел

даже приступить к сэндвичу, когда заметил в отдалении мелькание голубых огней и полицейских машин. Решив — совершенно верно — что его мастерскую обнаружили, он запаниковал и сбежал к себе к квартиру, где связался с клиентом. Результаты этого звонка описаны в «Следе бомбиста» (стр. 12).

Взрывчатка и сопутствующие материалы

Тип сцены: ключевая

К тому времени, как на сцену прибывают персонажи игроков, там уже стоят машины трёх других команд, фургоны сапёров и криминалистов. Сапёры закончили предварительный осмотр и убирают своё оборудование. Поговорив с их командиром **Таннером**, известным своим спокойным и немногословным нравом (**полицейский жаргон**), можно получить представление о ситуации. Патрульные нашли гараж с оборудованием для сборки бомб и пластиковой взрывчаткой и вызвали отряд сапёров. Сапёры не обнаружили готовых взрывчатых устройств и передали дела криминалистам. Те раскопали кое-какие бумаги, указывающие на преступление с участием мутантов, и вызвали ПУР.

Мастерская

Ряд из шести гаражей используется местными жителями как временные склады; на одном табличка с контактным телефоном для тех, кто желает их арендовать. Три гаража пусты; другие два сдаются, а внутри, соответственно, попорченные водой личные вещи — бумаги, одежда, книги, старый телевизор, мокрый матрас, — и пара злобных псов. (Персонаж со способностью **управление зверями** может успокоить собак и заставить их найти Фредди Перро по запаху. Таким образом у героев появляется ещё один способ выследить подрывника).

Позвонив по указанному телефону, сыщики выдёргивают из постели **Руди Эстафани**; он управляющий в соседней многоэтажке с квартирами в аренду. Сотрудничать он не желает и отказывается говорить в отсутствие адвоката. Герои могут использовать **запугивание**, чтобы заставить его говорить немедленно, **успокаивание**, чтобы убедить, что он не отвечает за то, что съёмщики хранили в гараже, или просто подождать, пока не приедет адвокат, и формально переговорить с ними, используя **ведение допроса**. Эстафани выдаёт ключевые улики в ответ на вопрос, а все остальные — после траты пунктов.

- **(связующая)** Гараж арендовали под именем «Джо Хилл». Съёмщик платил наличными, и Эстафани не задавал вопросов. Если игроки не догадаются сами, **эрудиция** напомнит, что Джо Хилл — имя знаменитого борца за права трудящихся и, скорее всего, псевдоним. Местный Джо Хилл был мужчиной европейской внешности на пороге шестидесяти лет.
- Он снимал гаражи у Эстафани и раньше; в этот раз срок аренды был месяц. Последний раз Эстафани видел его вчера в обеденный перерыв.
- Эстафани не знает, что Хилл хранил в гараже, но признаёт, что в прошлый раз, когда тот снимал у него гараж, там хранились мотки ворованной медной проволоки.
- Хилл всегда носил перчатки, даже летом.
- **(ключевая)** Он советует персонажам игроков поговорить с **мисс Шандио** из гастронома на этой улице. Она знает всех.

Взрывчатка

Изучив содержимое гаража с помощью **сапёрного дела**, сыщики могут сделать несколько обоснованных предположений о намерениях подрывников. Найденные запчасти годятся для сборки устройства детонации взрывчатки. Если использовать для бомбы все бруски взрывчатки, взрывом можно будет разнести машину или разрушить комнату небольшого размера. Больше похоже на работу взломщика сейфов, а не террориста, но при этом очень уж много взрывчатки. К своей тревоге, герои обнаруживают, что не хватает по меньшей мере

трёх брусков, а значит, одна или больше бомб уже может быть готова.

(ключевая) Трата пункта **сапёрного дела** совместно с **исследовательской работой** позволяет сыщикам отследить партию C4, к которой принадлежит найденная взрывчатка; её украли с военной базы в прошлом году и с тех пор использовали для взломов и ограбления банков по всей стране. Сыщики могут попробовать проследить источник взрывчатки, чтобы узнать личность покупателя — см. врезку «По следу пластида».

Трата одного пункта **сапёрного дела** выдаёт странность в конструкции бомбы. В ней нет таймера, вместо этого взрыв должен произойти по нажатию кнопки, которую соединяет с бомбой провод. У недоделанных бомб из гаража этот провод метровой длины.

Поиск с помощью **дактилоскопии** даёт нулевой результат; должно быть, сборщик бомб работал в перчатках, а на верстаке есть тряпка для протирания поверхностей. **Судебная психология** подсказывает сыщикам, что подрывник знаком с методиками криминалистов.

Сбор улик позволяет обнаружить на верстаке пузырёк с лекарством для сердца.

НА СТЕЛЛАЖАХ

На полу гаража куча разбросанных бумаг и документов. Большая часть — просто старые газеты и потрёпанные книги, но поиск с применением **сбора улик** даёт пачку чертежей бальной залы **«Хэйфилд»** — крупного отеля и конференц-центра в центре города. На планах указана рассадка гостей для мероприятия, название которого было заклеено перед копированием документов.

Вокруг подиума нарисованы концентрические круги, обозначающие примерные радиусы взрыва. Самый слабый взрыв накрывает только выступающего и тех, кто сидит ближе всего; самый сильный мог бы убить половину людей в зале.

В мусорке несколько обёрток от сэндвичей из ближайшего гастронома «Деликатесы Шандио». Ещё там есть листовка с рекламой благотворительного обеда и выступления в интересах **«Семей вперёд»**, консервативной благотворительной группы. Выступать с речью будет **Адриа Доусон**. Хотя в листовке говорится лишь о важности семейных ценностей в нынешние неспокойные времена, **анализ текста** позволяет выхватить несколько кодовых слов, вроде «нормальное развитие», «обычные люди» и «честный труд», которые теперь ассоциируются с анти-мутантной повесткой. Обед будет проходить в отеле «Хэйфилд». Эта листовка — **ключевая улика**, которая даёт понять, что целью террористов будет выступление Адрии Доусон на благотворительном обеде. Проследив за зацепкой Доусон, герои приходят в сцену «*Просто обычные люди*».

ПО СЛЕДУ ПЛАСТИДА

Тип сцены: вариативная

Наводка: сыщики изучают пластиковую взрывчатку, найденную в гараже.

Уличное чутьё или **исследовательская работа:** Ник Влахос находится под стражей, ожидая суда за торговлю оружием. Он может знать что-то о продаже пластида. Чтобы заключить с Ником сделку, понадобится ведение переговоров, но в обмен на сокращение тюремного срока он называет сыщикам имя Фредди Перро (ключевая улика). Фредди — взломщик сейфов и эксперт по взрывчатым веществам; у него есть доступ к такой взрывчатке.

СВИДЕТЕЛИ

Большинство местных не желает разговаривать с полицией, но **уличное чутьё** или **успокаивание** позволяют получить наводку на гастроном дальше по улице. Говорить там следует с миссис Шандио.

Патрульные полицейские всё ещё стоят в оцеплении вокруг гаражей. Если расспросить одного из них с использованием **полицейского жаргона**, он между

делом вспомнит: ранее из гастронома на этой улице вышел пожилой мужчина, схватился за сердце, а потом развернулся и пошёл назад с таким лицом, как будто увидел приведение. Юный полицейский не придал этому особого значения; всё случилось до того, как на место прибыли детективы.

«ДЕЛИКАТЕСЫ ШАНДИО»

Гастроном маленький, тускло освещённый и пахнет засоленным мясом и специями (еда отличная, кстати говоря). Персонажи с **электронной слежкой** замечают мигающий красный глазок камеры, направленной на дверь; гастроном дважды грабили за последние полгода. Владелица — древняя пакистанка, миссис Шандио. Она заядлая сплетница; проблема не в том, чтобы заставить её заговорить, а в том, как вычленить нужную информацию из словесного потопа. **Лесть** и неформальный подход — лучший способ получить результат; если переусердствовать с **полицейским жаргоном**, она начнёт нервничать. **Проницательность** подсказывает, что она отвечает правду и ничего кроме правды на любой вопрос. Она знает, что герои — полицейские, жалуется на то, что поблизости произошло преступление, и упоминает свою новую камеру наблюдения, если сыщики до сих пор её не заметили.

Её сеть осведомителей работает быстрее, чем полиция; она уже знает, что сыщики пришли спрашивать у неё насчёт Джо Хилла. Он милый мужчина, очень тихий. Последнюю неделю заходил к ней каждый день; на пенсии, но подрабатывает, ремонтируя часы у себя в гараже. Ну как же, сыщики разминулись с ним всего на несколько минут — он заходил до этого, но плохо себя чувствовал. Сердце у него, бедняжки, совсем слабое, и он чуть не рухнул без чувств у прилавка (если сыщики не вернут её обратно к нужной теме, она заводит длинный рассказ о покупателе по имени Боб, который любил её свиные рульки и с которым случился сердечный приступ, а страховка не покрыла расходы, и...). Она предложила вызвать Хиллу такси, но он настоял на том, что с ним всё в порядке, и пошёл домой. Она не знает, где он живёт, но думает, что это где-то ближе к докам.

Проверка записей камеры с помощью **электронной слежки** даёт сыщикам видео, на котором «Джо Хилл» заходит, покупает сэндвич, затем замечает полицейские машины возле гаража. Он приваливается к окну, затем отходит, шатаясь, и торопливо скрывается из виду. Из кармана у него торчат перчатки, но к стеклу он прикасался голой рукой.

Если сыщики обследуют место, где чуть не упал Хилл, то заметят несколько очень чётких отпечатков пальцев на витрине гастронома. **Дактилоскопия** позволяет получить прекрасный отпечаток — **ключевую улику**; пробив его по базе, персонажи увидят имя Фредди Перро и тем самым нападут на «След бомбиста» (стр. 12).

ПРОСТО ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ

Тип сцены: ключевая

Наводка: документы из гаража Перро.

«Хэйфилд» был когда-то лучшим отелем в городе, но со временем блеск потускнел, и теперь он борется за выживание. Трата одного пункта **архитектуры** или **искусствоведения** позволит сыщикам вспомнить статью про то, как его пыталась выкупить гостиничная фирма Галена Бёрча, но нынешние владельцы не поддались. Если Бёрч наложит руки на «Хэйфилд», то выпотрошит его и превратит в очередную ячейку своей сети, разрушив последние остатки былого великолепия. (Больше про Галена Бёрча можно узнать из книги «*Блюз города мутантов*» на стр. 165). Уродливый конференц-центр родом из семидесятых визуально конфликтует с остальной частью отеля. Снаружи отеля сыщики видят тесную кучку протестующих с плакатами. Надписи обвиняют Доусон в попрании прав человека. Самый крупный плакат изображает классическое фото Доусон из времён кулинарного шоу, но вместо плиты туда прифотошоплена газовая печь из Аушвица.

Управляющий отеля, дородный **Джон Гудвин**, отводит прибывших сыщиков в свой кабинет. Он полностью открыт для сотрудничества с полицией и очень хочет узнать, существует ли какая-нибудь угроза для его отеля. Трата одного пункта **проницательности** подтверждает, что он не знал о готовящемся нападении, а значит, пока можно отбросить версию об афере со страховкой.

Адриа Доусон и её свита прибыли три дня назад и целиком заняли верхний этаж «Хэйфилда». Сыщикам следует поговорить с главными ассистентами мисс Доусон — **Тоби Милдью** и **Синтией Тёрбер**. Милдью отвечает за прессу и логистику, а Тёрбер — персональный помощник Доусон. Выясняется, что Доусон и Тёрбер сейчас нет на месте, но они уже на пути в отель (возвращаются после убийства Фредди Перро).

РАЗГОВОР С ТОБИ МИЛДЬЮ

Милдью чуть меньше тридцати лет; он высокий, телегеничный и имеет научную степень в сфере информационного обеспечения. Ещё он тайный расист, считающий, что мутанты — опасные монстры, которых необходимо остановить. Он винит мутантов во всём, что в мире идёт не так, но достаточно ловок, чтобы прятать свой расизм за эффектной улыбкой и на первый взгляд рациональным поведением.

Милдью знает о плане подрыва собрания, но не знает, что это будет настоящий теракт. Он считает, что Тёрбер хочет устроить аферу ради разжигания анти-мутантных настроений, вроде той, что привела в своё время к беспорядкам в ### парке (см. «*Блюз города мутантов*», стр. 159). Его главная цель — задержать сыщиков и отвлечь их внимание от Доусон. Если герои будут слишком агрессивно допрашивать его (или Доусон с Тёрбер), он расскажет журналистам, как подвергся притеснению со стороны про-мутантных полицейских.

Он знает, что у Доусон депрессия, но не знает, что она мутант. (Хотя подспудно это подозревает, но ему хорошо удаётся не обращать внимания на такие детали).

ТОБИ МИЛДЬЮ

Атлетика 4, драка 5, здоровье 8, предусмотрительность 10, самообладание 9, чувство опасности 6.

- **Проницательность** в отношении Милдью не работает; он слишком опытен, чтобы выдать хоть что-то в разговоре.
- Доусон и Тёрбер отправились за покупками; они скоро вернутся.
- Подготовка к благотворительному обеду идёт отлично; Адриа с нетерпением ждёт возможности помочь в сборе денег для общества «Семьи вперёд», которое этого более чем достойно.
- Он предполагает, что бомбу могли изготовить радикальные про-мутанты вроде Фронта генетического действия. Он не слышал, чтобы Адрии поступали какие-то предупреждения или угрозы.
- Если сыщики попросят осмотреть номер Доусон, Тоби станет тянуть время; подтолкнув его с помощью межличностной способности или траты 1 пункта **юриспруденции**, можно добиться уступки. Как вариант, можно заставить управляющего отелем отпереть номер. **Судебная психология** подсказывает, что Милдью пытается удержать сыщиков подальше от личных комнат Доусон.

ДВУХКОМНАТНЫЙ ЛЮКС

(В идеале стоит вывести Доусон на сцену в момент, когда персонажи игроков обыскивают её номер, чтобы усилить напряжение). Это лучшие комнаты в отеле, и у дверей круглые сутки стоит охрана. Доусон делит номер с Милдью и Тёрбер.

Обыск раскрывает следующее:

- По комнате разбросаны различные бумаги и документы. Примечательным является план этажа, на котором будет проходить благотворительный обед — точно такой же, как нашли

в гараже бомбиста, но нет никакой возможности доказать, что та копия была снята именно с этого документа.
- Они живут в этом номере уже несколько дней; по комнате разбросаны тарелки, столовые приборы и бесчисленное множество грязных кружек из-под кофе.
- Имеется также куча распечатанных версий будущей речи Доусон. По количеству красной пасты и заметок на полях можно судить, что команда пока не пришла к согласию насчёт её основной идеи. **Анализ текста** показывает большое количество отсылок к «наследию» и памяти Доусон, как если бы эта речь подводила финальную черту в её карьере. Некоторые места звучат прямо как некролог.
- **(связующая)** В комнате Тёрбер спрятана бутылочка пилюль без этикетки и коробочка белых гранул. Анализ пилюль с помощью **химии** позволяет понять, что это мощные рецептурные антидепрессанты, причём конкретно эти, скорее всего, — дешёвый аналог с чёрного рынка. Происхождение белого вещества поинтереснее; это какой-то сублимированный фрукт. Трата одного пункта **химии** или **естествознания** позволяет выяснить, что это *путерия сладковатая*, она же — «чудесные ягоды», которые временно отключают часть вкусовых рецепторов, после чего человек перестаёт воспринимать кислое и горькое.

Если игроки спросят или если они потом узнают, что у Доусон есть **вкусоанализ**, то персонаж с **анаморфологией** вспомнит, что «чудесные ягоды» способны сбивать с толку аналитические способности некоторых мутантов. Доусон думает, что ей удаётся продержаться на нескольких таблетках антидеспрессанта в неделю, но Тёрбер по секрету перетирает их с «чудесной ягодой» и подмешивает ей в кофе с сахаром.

Если сыщики не спросят, можно ли обыскать номер Доусон, предоставьте им такую возможность во время разговора с ней или её окружением.

Возвращение Доусон

Адриа Доусон возвращается с «шоппинга» (на самом деле, после убийства Перро — см. «*След бомбиста*», стр. 10); Тёрбер пытается отвлечь внимание полиции на себя и дать Доусон возможность взять себя в руки. Доусон на грани срыва из-за стресса после убийства; при первой же возможности один из ассистентов подсовывает ей таблетку антидепрессанта.

Разговор с Синтией Тёрбер

Синтия — лучшая подруга Адрии Доусон. Она была ассистентом продюсера в её старом кулинарном шоу и с тех самых пор остаётся её помощницей и советчицей. Синтия яростно защищает подругу. Она разделяет с Доусон недоверие к мутантам, но хуже умеет это скрывать. Под действием стресса из неё начинают сыпаться оскорбительные словечки типа «хром» или «спиральник».

Мысли Тёрбер явно витают где-то далеко, она почти в шоке. Лучшим выбором будет **ведение допроса**, которое испугает её достаточно, чтобы побудить ответить на пару вопросов.

Синтия Тёрбер

Атлетика 3, здоровье 6, самообладание 7.

Они с Доусон только что ходили по магазинам (**проницательность** подсказывает, что это ложь. На самом деле, они вышли, чтобы попытаться заполучить бомбу. Если сыщики выразят недоверие, она поменяет свою историю и скажет, что они искали антидепрессанты).

Она не знает никакого Фредди Перро. (**Проницательность** не срабатывает автоматически; после траты 1 пункта персонаж понимает, что она нервничает, но за таким банальным отрицанием может скрываться всё, что угодно).

Если сыщики скажут, что благотворительному обеду угрожает опасность, она немедленно начинает рассуждать об агрессивных группах мутантов и выражать свою ненависть.

Разговор с Адрией Доусон

Если сыщикам удастся поговорить с Доусон сразу же по её приходу «из магазина», она будет явно (**судебная психология**) напугана и шокирована и готова разразиться слезами. Если у неё была возможность взять себя в руки и проглотить пару таблеток, то теперь она в прострации, но благодаря большому экранному опыту скрывает это и держится почти нормально. **Лесть** — вот способность, которая лучше всего на ней работает: Доусон расслабляется и начинает говорить. Она заявляет, что больна, и пытается закончить разговор как можно скорее.

- Она не питает ненависти к мутантам, но считает, что они представляют угрозу для общества в той форме, в которой оно существует ныне. Человек никогда не должен был обрести подобные силы, и пока мы не поймём, как правильно с ними обращаться, обычным людям нужно принять меры для своей защиты.
- Она выходила за покупками (**проницательность** не работает, потому что у неё большой опыт работы на ТВ).
- Она не страдает депрессией. Если сыщики прижмут её к стенке уликами или показаниями Тёрбер, Доусон признаётся, что у неё были проблемы с депрессией в прошлом, но она научилась справляться. Время от времени ей нужна таблетка от стресса, ведь она находится под давлением круглые сутки.
- Даже если для мероприятия существует какая-то угроза, она всё равно хочет принять участие в нём. Во время выступлений её и раньше атаковали мутанты. Она хочет, чтобы люди запомнили её как человека с твёрдой позицией, а не того, кто испугался злодеев, испорченных противоестественными силами.
- **Выявление влияния** подсказывает, что Доусон ведёт себя ненормально и может быть жертвой способности типа **внушить расстройство личности**.

Разузнать о Доусон

Тип сцены: вариативная.

Раз Доусон весьма публичная личность, герои могут изучить, что о ней известно. Информация, доступная в этой сцене, не критична для расследования, но проливает больше света на мотивацию виновников. Трата пунктов исследовательской работы или эрудиции позволяет раскопать следующие факты, по одному за пункт. Или же персонажи могут использовать полицейский жаргон, чтобы уговорить какого-нибудь бездельника из участка это сделать.

- В последние месяцы риторика Доусон изменилась. Иногда она высказывается куда резче, чем раньше, заявляя, что мутанты начинают доминировать в обществе, обращая внимания на преступления, которые они совершают, и угрозу, которую они представляют для «обычных людей». В другие дни она звучит пораженчески. Кроме того, Доусон отменила много выходов на публику.
- В блогах со светскими сплетнями пишут, что в ближнем кругу Доусон употребляет сомнительные вещества, иногда намекая, что она проходит психотерапию или реабилитацию.
- В других сплетнях говорится, что Доусон ведёт себя как этакая примадонна, особенно в том, что касается еды. Трата 1 пункта эрудиции позволяет раскопать на YouTube публичную ссору с участием Доусон и шеф-повара нью-йоркского ресторана. Её приближённые объяснили всё «усталостью», однако инцидент подпортил её имидж в качестве милого лица анти-мутантного движения.

Адрия Доусон

Атлетика 8, драка 4, здоровье 10, самообладание 2.

Мутантные способности: вкусоанализ 2, кислотная кожа 16 (можно добавить подавление взрыва 8).

След бомбиста

Тип сцены: ключевая

Наводка: личность Фредди Перро.

Если сыщики проверят полицейские записи, используя **исследовательскую работу**, то найдут множество информации о Перро. Он несколько раз был осуждён за ограбление банков и пособничество чужим преступлениям и провёл 15 лет за решёткой. Перро эксперт по взлому сейфов и обучен использованию взрывчатки. Со времён последнего условного срока 4 года назад ни разу не светился на полицейском радаре.

В деле имеется его адрес. Это маленькая квартирка около доков.

Немного раньше...

Перед тем, как туда прибыли сыщики, Адриа Доусон и Синтия Тёрбер зашли к Перро в ответ на его взволнованный звонок. Доусон запаниковала и воспользовалась своей способностью **кислотная кожа**, чтобы убить Перро. Затем они забрали бомбу и ушли. После они появляются в отеле на стр. 9.

Сцена убийства

Первое, что замечают сыщики, — это запах. Узкий лестничный колодец заполнен едкой, режущей глаза вонью, странно смешанной с запахом кофе. Коснувшись ручки открытой двери голой рукой, сыщик получит 1 пункт урона; ручка покрыта кислотой. Проверка **чувства опасности** позволяет героям заметить липкие комки неразбавленного секрета до того, как его коснуться.

Внутри ужасающая сцена. Тело Перро лежит на диване; его грудная клетка разъедена, и часть внутренних органов превратилась в жижу. На его лице кислотные ожоги в форме отпечатков ладоней. Вся остальная часть грязной квартирки была совсем недавно и в спешке перевёрнута вверх дном.

Тело

Судебная анаморфология подтверждает, что Перро был убит в последние три часа и что причиной смерти послужил кислотный секрет мутанта (**ключевая улика**). С учётом обычных ограничений игровой криминалистики анализ кислоты не даёт никакой информации насчёт мутанта, который её выделил. Однако вокруг кислотных ожогов наблюдается красноватая сыпь — скорее всего, раздражение кожи из-за кислотного спрея (это связующая улика, которая всплывает в «Рассказе подмастерья»).

Потратив 1 пункт **судебной анаморфологии** или **сбора улик**, сыщик может восстановить последовательность событий. Жертва сидела на диване рядом с убийцей. Убийца протянул руки и коснулся лица жертвы, внезапно нанесся ему ожог кислотой. Перро отпрянул в шоке, после чего убийца активировал выработку кислоты и растворил его рубашку, кожу и рёбра.

Тело распласталось на потрёпанном и частично прожжённом кислотой диване. Трата 1 пункта **анаморфологии** позволяет понять, что это признак неопытности убийцы — мутант, способный лучше контролировать свою силу, не залил бы кислотой всё вокруг.

Обыск квартиры

Сбор улик отмечает наличие на полу трёх кофейных чашек. В одной из них остался виски.

Другая из чашек (Синтии Тёрбер) пуста; обладатель **дактилоскопии** заметит на ободке красный отпечаток. Все чашки второпях протёрли от отпечатков пальцев; красный след — остаток губной помады.

Последняя чашка осталась нетронутой (**вкусоанализ** Доусон означает, что она невероятно чувствительна к плохой еде, в том числе и к растворимому кофе Перро).

Анализ мазков с рабочих поверхностей кухни с помощью **химии** или **сапёрного дела** показывает следы пластиковой взрывчатки. Концентрация достаточно велика для того, чтобы предположить, что здесь была бомба.

ВСТРЕЧА С ПРЕССОЙ

Тип сцены: реакция противников

Эту сцену можно разыграть в любой момент после того, как сыщики поговорили с Тоби Милдью. В том маловероятном случае, если они будут преследовать Милдью так дотошно, что он не сможет связаться с прессой, его товарищ использует сам факт полицейского присутствия как доказательство того, что всё неспроста.

Где бы ни были герои, они узнают (из новостей по радио, ТВ, от репортёров, дежурящих в холле «Хэйфилда», или благодаря звонку от лейтенанта Бивана (стр. 172 «*Блюза города мутантов*»), что в прессе обсуждают полицейское расследование угрозы, которая нависла над благотворительным обедом. Пока «подробности выясняются», они предполагают, что разбомбить обед намерена радикальная группировка мутантов типа ФГД. Заявление, которое Милдью сделал от лица Доусон, гласит, что она не собирается отказываться от участия и призывает «обычных людей» противостоять «тактике угроз и террора». Ток-шоу и новостные каналы уже спекулируют на тему того, как же мутанты-террористы собираются пронести бомбу в конференц-зал.

СПРАВИТЬСЯ С ПРЕССОЙ

Если сыщики появляются в отеле «Хэйфилд» после того, как история просочилась в новости, их обступает толпа репортёров. Таким же образом их будут поджидать возле полицейского участка, а знакомые из медиа станут обрывать телефоны, добиваясь комментариев. Наиболее безопасным ответом будет «Комментариев не даём»; потратив 2 пункта **ведения переговоров**, сыщики могут придумать обнадеживающий ответ, который предотвратит нарастание ажиотажа. Если герои ничего не предпримут, общественное недовольство обратится против сообщества мутантов, и пойдут отчёты о случаях насилия по отношению к ним. Самый крупный происходит снаружи отеля «Хэйфилд» — см. «*Восстание мутантов!*» ниже.



ЛИЦОМ К ЛИЦУ С МИЛДЬЮ

Утечка насчёт расследования явно случилась в окружении Доусон, так что сыщики могут решить вернуться и высказать своё недовольство Милдью.

Он отрицает, что рассказывал что-либо прессе, но раз уж информация просочилась, то собирается использовать это с максимальной выгодой. Большая часть билетов на благотворительный обед продана, и интерес СМИ к выступлению Доусон высок как никогда. Трата 1 пункта **проницательности** позволяет понять, что Милдью скрывает свою тревогу под бравадой.

ВОССТАНИЕ МУТАНТОВ!

Тип сцены: сцена действия/ключевая

Эта сцена наступает через некоторое время после того, как распространилась новость насчёт угрозы взрыва. Перед отелем собирается толпа людей. Половина из них — сторонники Доусон; некоторые намерены участвовать в благотворительном обеде и пришли раньше, другие захотели продемонстрировать

свою солидарность перед лицом «мутантной угрозы». Другая половина толпы состоит из мутантов и сочувствующих им. Небольшой протест имел место ещё до того, как получила огласку эта история, ну а теперь десятки людей пришли обличать «Семьи вперёд» и анти-мутантную пропаганду.

Обе группы собравшихся ведут себя всё более агрессивно. Они начинают выкрикивать оскорбления. Воздух заполняют возгласы «спиральники», «спазмы» и «фашисты». Патрульные полицейские прибывают, чтобы успокоить людей, но в момент, когда начинается драка, полицейских слишком мало, чтобы утихомирить толпу. Если сыщики ещё не здесь, их вызывают на место в качестве подкрепления.

Наибольшую угрозу в толпе представляет троица мутантов. **Шумба Джонс** прячет свои дреды из **ловчих волос** под растаманской шапкой, но когда начинается драка, он пытается удержать протестующих от столкновения, связав наиболее воинственных своими волосами. К сожалению, это лишь добавляет паники и неразберихи. Шумбу можно уговорить с помощью успокаивания; он не нападает, а только пытается помочь.

Фил Грэди — член КНМ (см. стр. 177 в «Блюзе города мутантов») и головорез, который пользуется политическим предлогом, чтобы злоупотреблять своими суперсилами и пугать нормов. Он владеет **силой** и **удлинением конечностей**, и когда начинается драка, вытягивается, поднявшись до пятиметровой высоты, и начинает швырять по сторонам крошечных людишек. У Фила уже были проблемы с законом; он не станет прямо нападать на полицейского, но может отмахнуться удлинённой рукой, если посчитает, что ему ничего за это не будет.

Сюзи, сестра **Сары Лэйн**, — легко заметный мутант Б-типа: всё её тело покрывают зеленоватые чешуйки. Сама Сара проявляет свою способность **молния**, только когда хулиган из «Семей вперёд» швыряет в Сюзи камень. Сара встаёт, прикрывая залитую кровью сестру, и начинает палить электрическими разрядами в каждого, кто подойдёт слишком близко. Из этих трёх мутантов Сара скорее всего применит летальную атаку.

Если вашим игрокам не терпится броситься в драку, там найдётся и несколько агрессивных анти-мутантов, которые пришли проломить пару хромовских черепов.

ПОСЛЕ ДРАКИ

Доусон делает публичное заявление, в котором осуждает насилие, но отказывается обвинять протестовавших анти-мутантов. Вместо этого она подчёркивает, как опасны могут быть мутанты, даже в тех случаях, когда «не все из них хотели нанести вред». Она может также покритиковать ПУР, ведь те «отдали мутантам предпочтение перед обычными гражданами, которых поклялись защищать», если у сыщиков имеется репутация про-мутантов.

Очистку улиц, аресты виновных и организацию медицинской помощи можно оставить патрульным. Похмелье после беспорядков — хорошее время, чтобы разыграть «*Рассказ подмастерья*» — один из сыщиков может столкнуться с Гэри, который смотрит за дракой с тротуара, всё ещё одетый в свою форму служителя отеля.

ШУМБА ДЖОНС

Атлетика 6, драка 4, здоровье 8, самообладание 8.

Мутантные способности: ловчие волосы 12.

ФИЛ ГРЭДИ

Атлетика 8, драка 10, здоровье 12, самообладание 6.

Мутантные способности: регенерация 4, сила 14, удлинение конечностей 8.

САРА ЛЭЙН

Атлетика 6, драка 4, здоровье 5, самообладание 4.

Мутантные способности: молния 18.

РАССКАЗ ПОДМАСТЕРЬЯ

Тип сцены: ключевая

Наводка: может быть разной. Сыщики могут столкнуться с мальчиком, когда будут допрашивать персонал отеля, или после беспорядков.

Гэри Хатт — помощник официанта и повара в ресторане отеля «Хэйфилд». Ну, был им: когда сыщики встречают его, он как раз собрал свои вещи после увольнения прошлым вечером. Мальчик принял расчёт относительно спокойно, потому что знает, что заслужил его. Гэри готов угостить каждого порцией философского нытья, однако не особенно желает говорить с копами. Чтобы его разговорить, можно применить **успокаивание** или упомянуть Доусон и её репутацию примадонны.

Во время разговора с сыщиками Гэри постоянно трёт шею. Кожа там красная и повреждённая; это аллергическая реакция на кислоту Доусон.

Прошлым вечером Хатт работал на кухне, когда Доусон и Тёрбер заказали обслуживание в номер. Парочка запросила половину меню — всё самое дорогое, лучшее вино, куча денег на ветер. Хатт помогал грузить тележку. Когда он остался один в комнате, то не упустил возможности потереться пахом о десерт.

(Почему? У него есть двоюродный брат Лео. Милый ребёнок. Хочет стать космонавтом, когда вырастет. Может дезинтегрировать всё, на что ни взглянет. Активисты «Семей вперёд» заставили родителей забрать его из школы, где остались все его друзья.)

Никто не видел, как Хатт поиздевался над едой, никто не должен был и понять — но полчаса спустя, когда он занимался уборкой вместе с остальными, зашёл менеджер вместе с Доусон. Доусон прошлась по комнате, принюхиваясь, и остановилась напротив него. Она потрогала его воротник, затем лизнула палец, и сказала «Это он». Он не в курсе, как она поняла, но хотя бы она узнала, какова на вкус его промежность.

Анаморфология: (ключевая) поведение Доусон намекает на использование мутантной способности **вкусоанализ**. Если игроки не сообразят сами, напомните им, что **вкусоанализ** коррелирует с **кислотной кожей.** Взглянув на **диаграмму Квэйда**, можно также заметить, что поблизости имеется **депрессия**, которая объясняет антидепрессанты из номера отеля.

Исследовав воротник формы Хатта с помощью **химии** или подходящей исследовательской суперсилы (**касание, микроскопическое зрение, обонятельный центр**), можно обнаружить крошечные повреждения от кислоты на ткани.

ОДИН МУТАНТ

Тип сцены: финальное противостояние

К этому времени команда должна уже понять, что Адриа Доусон — мутант и скорее всего виновна в смерти Фредди Перро. Когда сыщики приходят к ней в номер, её там нет (она отправилась забирать бомбу, которую выкрала у Перро), но Синтия Тёрбер на месте. Если герои продемонстрируют ей доказательства, что Доусон — мутант, Тёрбер раскалывается. Доусон не хотела быть одной из них, она ненавидит себя — и не хочет так жить. Никто не должен так жить. Тёрбер и Доусон придумали план, как ей «очистить» себя и защитить своё наследие. Больше никто не должен был пострадать.

Если применить **запугивание**, она признаётся, что Доусон имеет при себе бомбу и направляется в конференц-центр.

ОСТАНОВИТЬ ДОУСОН

Делегаты уже начали просачиваться в конференц-зал, когда прибывает Доусон. Члены «Семей вперёд» приветствуют её и ведут к главному столу. Доусон несёт крупную дамскую сумку, в которой лежит бомба.

Лучший способ — это подкрасться к Доусон (с помощью **проникновения** или какой-либо суперсилы) и отобрать взрывное устройство. Как вариант, герои могут отговорить её. Если они с помощью **ведения переговоров** убедят её,

что сдаться — лучший способ сохранить репутацию, Доусон отказывается от своего плана и идёт с ними. А вот от чрезмерного давления она вполне способна активировать бомбу.

Доусон никогда не проявляла владения **подавлением взрыва**, но с хорошей вероятностью у неё есть эта способность. Если сыщики будут держать её близко к членам «Семей», она пойдёт на то, чтобы обезвредить взрыв собственной бомбы, лишь бы не поранить невинных. Доусон ненавидит себя и стремится к самоубийству, но она не желает причинять вред другим.

Если бомба всё же взрывается, считайте это взрывом устройства 2 класса, но тот, кто держит её в руках, получает урон, равный значению, выпавшему на 2 кубиках, плюс 6.

ДЕЛО ЗАКРЫТО

Арест (или смерть) Доусон завершает дело. Если она погибла — от собственной бомбы или в результате действий ПУР — то становится мученицей, вокруг образа которой сплачиваются анти-мутанты. Если сыщикам удалось доказать, что Доусон была мутантом, её сторонники глубоко потрясены; многие впадают в паранойю, уверившись, что мутанты повсюду и пытаются их обмануть. Если они решают скрыть генетическй статус Доусон, то ПУР будут критиковать за чрезмерную лояльность к мутантам.

Тёрбер готова дать показания, но утверждает, что Доусон желала убить одну лишь себя. Милдью отрицает все обвинения; он не знал о готовящемся взрыве, хотя был в курсе депрессии Доусон. Он говорит, что сложный план самоубийства породило извращённое мутантное сознание Доусон.

Доусон отказывается от психотерапии по поводу своей депрессии и генетического статуса; в конце концов её отправляют в психиатрическую лечебницу. Теории заговора насчёт того, что доказательства её мутантного статуса были сфальсифицированы, расцветают пышным цветом.



ВЫСТРЕЛ В СПИНУ

Происшествие в спортзале «только для плюсов» приводит наших героев в подпольный мир мутантных боев на деньги.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Во времена до нашествия мнимого гриппа «**Опасная комната**» была заштатным боксёрским клубом и спортзалом. Владелец, **Лу Хаткинс**, первым предложил тренажёры, отвечающие нуждам мутантов — беговые дорожки, подходящие для обладателей скорости, силовые машины для людей, способных поднять полтонны, тиры для стреляющих огнём из глаз. Ещё Хаткинс начал устраивать между плюсами подпольные боевые турниры, как он их называл. Пережив первые проблемы и несчастные случаи, он пришёл к способу проводить сражения безопасно. В спортзале он примечает талантливых плюсов, а затем вербует их на бои.

Десять лет кряду турниры курирует русская мафия, используя Хаткинса как фасад.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Рэндалл Хофстэдтер обладал **невосприимчивостью к клинкам**, но всё равно погиб от колотой раны. Ножевой тренажёр, на котором он занимался, — крутящаяся конструкция из лезвий, которая наносит удары, заставляя бойца блокировать и уворачиваться. Это опасно, но оператор может отключить машину в любой момент... если только в ней ничего не испортили.

РАССЛЕДОВАНИЕ

Расследование начинается в «**Опасной комнате**», где сыщики встречают несколько подозреваемых — и жертв. Расспросив Хаткинса, они переходят к сцене «**Моя старая банда**», где узнают историю спортзала. Изучение истории жертвы происходит в «**Ножовщике**» и «**Мастерской**». Вскоре появляется вторая жертва того же убийцы, когда погибает **Доктор Роуэн**. Улики от обоих убийств указывают на «**Турнир**».

ПРЕСТУПНИК

Убийство не имеет связи с турниром — по крайней мере, прямой. Убийца мстил за преступление десятилетней давности. На самом деле повредил машину **Дюк Коллинз**, жена которого погибла в одном из первых турниров. Он ждал столько лет, пока его сын **Алан** повзрослеет и сможет справиться в одиночку, если останется без отца.

ПОДВОХ

Алан, в свою очередь, ждал подходящего возраста, когда ему можно будет принимать участие в турнирах. Теперь мафия вознамерилась убить его в нечестном бою, чтобы отомстить за потерю своей звезды Хофстэдтера.

СЦЕНЫ

ОПАСНАЯ КОМНАТА

Тип сцены: вводная

Бригада скорой уведомила ПУР, что в одном из спортивных залов в цен-

тре города случилась подозрительная смерть. Любой обладатель **эрудиции** или **анаморфологии** слышал об «Опасной комнате» — это один из старейших спортзалов, обслуживающих в основном плюсов. Район, в котором он находится, довольно запущенный, но трата одного пункта **архитектуры** позволяет понять, что сам спортзал чувствует себя неплохо — он занял большую часть квартала, и хотя до сих пор выглядит неопрятным, видны признаки недавнего ремонта. **Электронная слежка** показывает наличие неожиданно хорошей охранной системы, включающей камеры видеонаблюдения, замок со слотом под магнитные карты на входе и тяжёлые двери на всех входах первого этажа.

Фойе зала рассказывает о славной истории места — стены покрыты памятными фото бывших боксёров и завсегдатаев зала. Стены и потолок в застарелых пятнах сигаретного дыма, а воздух пропах потом. Управляющий, **Лу Хаткинс**, — сальный мужик около 45 лет. На нём заляпанная футболка и треники, однако сыщики замечают дорогие наручные часы и мобильник новой модели. Сам-то он, может, считает себя обычным работягой, но у него водятся деньги. По лбу Хаткинса стекает пот; он явно нервничает.

Он проводит детективов по запутанным коридорам к месту преступления. Этот спорт-центр — настоящий лабиринт; его явно расширяли несколько раз за прошедшее десятилетие, пробивая проходы в соседние дома. В некоторых комнатах сыщики видят мутантов, которые тренируются с использованием способностей. Хаткинс показывает своё хозяйство: тренажёры для нечеловечески сильных, огнеупорные комнаты с укреплёнными стенами для обладателей способностей-выстрелов, барьеры из разных материалов для скользящих (обладателей фазы). Здесь обслуживают самых разных клиентов.

На подходе к месту преступления Хаткинс притормаживает и начинает объяснять, что виноватая машина немного странная. То, что нужно некоторым мутантам для проверки своих сил, смертельно для обычных людей. Комната лезвий, она… ну, находится на самой грани законного. Только носители **невосприимчивости к клинкам** могут ею пользоваться, и для этого надо подписать согласие и предоставить доказательства, что ты действительно владеешь способностью. Очевидно, что-то пошло катастрофически не так, но Хаткинс клянётся, что они соблюли все возможные меры предосторожности.

- **Анаморфология:** машина, нанося подряд множество колющих ударов, заставляет носителя способности раздвигать границы возможного. Она сделана так, чтобы автоматически выключаться, если удар не был немедленно отражён.
- **Проницательность:** Хаткинс не врёт явным образом, но в то же время взволнован и напуган.
- **Юриспруденция (ключевая):** Хаткинс назвал такие машины законными, но лишь едва-едва. Споры и судебные разбирательства всё ещё идут. Если вы используете потенциально летальный тренажёр, то обязаны держать под рукой медика или целителя. Если сыщики укажут на это, Хаткинс ответит, что в зале есть свой доктор на полную ставку, **Эрик Роуэн**. Он не успел на место происшествия достаточно быстро, чтобы спасти жертву; сейчас он дома и в шоке. Проследовав по этой улике, герои переходят к сцене «Доктор Роуэн».

НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ

Тип сцены: расследование

В комнате вокруг трупа собрались медики, размышляя, как же снять его с орудия убийства. Жертва — обнажённый по пояс молодой человек со множеством татуировок. Он нанизан на острия гротескной машины, похожей на самодвижущуюся железную деву. На её подвижных руках десятки лезвий и игл. Пол залит кровью.

- **Полицейский жаргон** позволяет вызнать у медиков подробности. Жертву звали Рэндалл Хофстэдтер (ключевая улика). Поиск информации о Хофстэдтере приводит к сцене «Ножовщик», стр. 22.
- **Судебная анаморфология** (или проверка записей спортзала с использованием **бюрократии**) подтверждает, что Хофстэдтер обладал невосприимчивостью к клинкам. Похоже, что огромное количество колотых ран преодолело его защиту.
- Трата одного пункта судебной анаморфологии позволяет обнаружить на теле обилие царапин и синяков, а значит, Хофстэдтер перенёс множество уколов «без вреда», прежде чем вымотался и перестал отражать удары.
- Проверка машины с помощью **механики** позволяет обнаружить явные признаки саботажа (**ключевая улика**). В нижней части машины есть контрольная пластина, которая позволяет немедленно отключить лезвия. Ведущие к ней провода перерезаны. То же самое с кнопкой экстренного выключения. Если спросить Хаткинса, он скажет, что машину сделал местный подрядчик по имени **Скип Адамс**. Он — «Механик».
- **Дактилоскопия** позволяет снять отличный отпечаток с контрольной пластины (**связующая улика**). Совпадений в криминальных базах по нему нет. Отпечаток принадлежит Дюку Коллинзу (см. «У Коллинза»), и хотя это не является однозначным доказательством того, что именно он испортил машину, сыщики могут использовать эту улику, чтобы выбить из него признание.
- Трата одного пункта **механики** позволяет понять, что у машины есть запасная система аварийной остановки, и она тоже испорчена. Её не обнаруживает поверхностный анализ, надо либо знать, что именно ты ищешь, либо вблизи наблюдать за тем, как машина работает. В любом случае злоумышленник знал, что делал.

ДОПРОС ХАТКИНСА

Тип сцены: ключевая

Когда сыщики решают поговорить с Хаткинсом, он ведёт их к себе в офис. Комната забита кубками и фотографиями, также имеется большой телевизор и бар с тщательно подобранным содержимым. На экран телевизора выводятся данные с внутренних камер спортзала; из своего офиса Хаткинс может наблюдать, как тренируются и сражаются его клиенты.

Сыщик с самым высоким рейтингом **анаморфологии** или **истории** замечает на столе пару фотографий. На одной изображена эффектная молодая женщина, демонстрирующая выстрел **водяной стрелой**; струя воды, которую она создала, подбрасывает в воздух покорёженную машину. Это покойная **Марша Коллинз**. Другое фото — групповой снимок, на котором та же женщина, улыбающийся молодой человек (**Дюк Коллинз**), молодой Хаткинс и два других мужчины **Генри Йорк** с пристальным взглядом и **Скип Адамс** с поясом для инструментов). Судя по одежде и причёскам, фото сделано лет десять назад, а значит, женщина была одной из первых мутантов. Спросив Хаткинса насчёт этих фотографий, сыщики переходят к сцене «*Моя старая банда*» (стр. 21).

Судебная психология даёт понять, что Хаткинс ужасно встревожен и напуган, но его эмоции не связаны с полицией.

Допросив его, можно получить следующую информацию:

- Он владеет «Опасной комнатой» вот уже пятнадцать лет. Вначале это был «Южный боксёрский клуб», но он переключился на обслуживание мутантов, когда понял, что плюсам требуется место, которое могло бы поспеть за их необычными запросами.
- Спортзал очень безопасен. У них не было несчастных случаев многие годы, аж с самого пожара 9 лет назад. После этого он нанял доктора Роуэна штатным врачом.

ВИДЕОУЛИКИ

Тип сцены: вариативная

Прочёсывать часы видеозаписей — ужасно нудная работа. Следующие улики можно найти с помощью **фотографии**.

- Злоумышленник попал на записи камер. Саботаж был совершён вчера. Преступник проник через боковую дверь, предназначенную для персонала, и прошёл в комнату с ножевой машиной. Он очевидно знал, что делает и куда идёт, и позаботился о том, чтобы спрятать своё лицо от всех камер. Он одет в дождевик с капюшоном и джинсы и держит руки в карманах всегда, когда может. Однако очевидно, что это белый мужчина сорока с чем-то лет. Улика не указывает на Дюка Коллинза явно, но позже её можно использовать как **связующую**. Эти улики требуют траты пунктов **фотографии**.
- На записи с одной из внешних камер имеется странное происшествие, которое случилось сразу после саботажа. Мужчина, отдалённо похожий на преступника, но без дождевика, выходит из переулка, примыкающего к спортзалу. Он сталкивается с молодым человеком, и у них, кажется, происходит ссора. Лица потенциального преступника не видно, но имеется ясное изображение подростка. Это Алан Коллинз — см. «У Коллинза», стр. 24.
- Тот же молодой человек несколько раз появляется на записях из зала, демонстрируя мощную власть над ветром. В одном отрывке он сбивает двух противников на пол точными порывами воздуха; на другом проверяет свою силу на импровизированном измерителе власти над ветром, похожем на гибрид ветряной мельницы и аэротрубы. Максимум скорости, которую ему удаётся выдать, — 150 км/ч.
- Просматривая разрозненные отрывки записей, сыщики обнаруживают закономерность. Хаткинс удаляет наиболее старые видео, чтобы сэкономить место на сервере, но не трогает записи мутантов с боевыми способностями. Любой носитель способности-выстрела или силы вроде игл, естественного оружия, яда, клыков и других опасных мутаций, когда-либо приходивший зал, запечатлён в видеоархиве.

- Он хорошо знал Рэндалла Хофстэдтера; ужасно, что тот погиб такой трагической смертью.
- Он не имел понятия, что ножевая машина испорчена. (Проницательность подтверждает: Хаткинс с удивлением узнал, что это было убийство, а не несчастный случай).
- Чтобы включить ножевую машину, нужен ключ. Он выдаётся только тем, кому разрешено ею пользоваться. Но сама комната не запирается. Испортить машину мог кто угодно. Этим тренажёром пользуются лишь изредка; поломку могли устроить неделями раньше.
- По всему спортзалу установлены камеры. Хаткинс не очень-то хочет передавать полиции свой видеоархив, но всё же делает это. Смотрите врезку «Видеоулики».

Аудит бухгалтерии зала показывает, что Хаткинс должен быть по уши в долгах: сделанные на заказ тренажёры и расширение помещений — это миллионные траты, а выручка, на которую можно рассчитывать, явно куда скромнее.

МЕХАНИК

Тип сцены: ключевая

Наводка: узнать, кто построил ножевую машину.

Мастерская Скипа Адамса находится лишь в нескольких минутах ходьбы от «Опасной комнаты». Внутри безумная свалка из мотоциклетных запчастей, инструментов, сломанных тостеров, ненужных деталей и просто кусков металла. Скип пьёт кофе со своим другом **Дюком Коллинзом**. Дюк прощается и уходит в заднюю комнату, пока сыщики разговаривают со Скипом; он подслушивает, чтобы понять, как много копы узнали насчёт смерти Хофстэдтера.

Скип знает о происшествии в спортзале — Дюк только что ему рассказал. Он напуган и не имеет понятия, каким образом тренажёр мог так испортиться. Он

сам его построил, и машина безопасна настолько, насколько вообще может быть безопасна штука, которая пыряет людей ножами. Допросив Скипа (забрав его с собой, чтобы узнать больше о машине, и применив **ведение допроса**, либо **успокоив** его объяснением, что это был саботаж и он не виноват), можно узнать следующее:

- Он знает Хаткинса долгие годы. Скип состоял в старом боксёрском клубе, ещё в древние времена, но теперь зал полон мутантов. Он ничего не имеет против плюсов, но это уже не то. Расспросив его о прежних днях в клубе, можно перейти к сцене «*Моя старая банда*» (см. стр. 21).
- Он делает специализированное оборудование для зала. Хаткинс очень хорошо платит за его работу.
- Скип поверхностно знал Хофстэдтера и не особенно его любил. Хофстэдтер был заносчивым и свысока смотрел на не-мутантов.
- Ножевая машина разрабатывалась с защитой от дурака. Чтобы её испортить, надо было не только перерезать провода на поверхности, но и отключить систему аварийной остановки — которая вырубает сразу и электрическую, и гидравлическую системы. Тот, кто сделал это, был знаком с устройством тренажёра. Трата одного пункта **ведения допроса** заставляет Скипа признать, что список таких людей очень короткий, и входят туда сам Скип, его друг Дюк, сын Дюка Адам Коллинз, доктор Роуэн и Лу Хаткинс.

ДЮК КОЛЛИНЗ

Тип сцены: расследование

Наводка: Адамс говорит, что Дюк знал достаточно, чтобы испортить машину.

Сыщики могут сразу же допросить и Коллинза; если нет, то его можно найти у себя дома в сцене «У Коллинза». Он подготовил ответы на вопросы, так что **проницательность** не позволит сразу же вывести его на чистую воду. Трата 1 пункта **проницательности** всё же даст понять, что его ответы звучат слишком гладко и выверено.

Как и Скип, Дюк был одним из старых членов боксёрского клуба до того, как тот стал «Опасной комнатой». Он предпочёл бы не обсуждать ничего насчёт «*Моей старой банды*» (см. ниже), но если сыщики будут настаивать, опишет обстоятельства смерти своей жены.

Он иногда ещё заходит в зал со своим сыном, **Аланом**. Алан — тоже мутант со способностью **власть над ветром**. Он только что получил стипендию в Университете ### на технологическом факультете и скоро съезжает из дома. Дюк очевидно гордится сыном.

Если сыщики будут расспрашивать его дальше, ищите подробности в сценах «*Моя старая банда*» (стр. 21) и «*У Коллинза*» (стр. 24).

МОЯ СТАРАЯ БАНДА

Тип сцены: ключевая

Наводка: поинтересоваться историей «Опасной комнаты».

Сыщики могут получить эту информацию несколькими способами: допросить участников, поискать в архивах старых газет (**исследовательская работа**) или поспрашивать в округе (**уличное чутьё**). В тех случаях, когда правда скрыта, истинное положение дел описано в скобках.

- Десять лет назад Хаткинс, Скип Адамс, Генри Йорк и Дюк Коллинз входили во внутренний круг боксёрского клуба. Когда начался мнимый грипп, жена Коллинза Марша проявила мутантные способности — а ещё Генри Йорк. У Марши была водяная стрела, у Йорка — власть над огнём.
- Хаткинсу пришла идея обслуживать в клубе мутантов. Клуб быстро превратился в специальный спортзал для плюсов. (Хаткинс устроил и бойцовскую арену. Изначально это были бои Йорка против Коллинз, огонь против воды, но она быстро привлекла других мутантов).
- Примерно в то же время появился доктор Роуэн. (Он был исследо-

вателем, изучал феномен мутантов и пользовался турниром для сбора научного материала).

- Марша Коллинз погибла 9 лет назад во время пожара в спортзале. (Это случилось, когда Йорк потерял контроль над своими огненными силами). Так её одиннадцатилетний сын Алан остался без матери, а муж Дюк стал вдовцом. Это **ключевая улика**, ведущая к сцене «*У Коллинза*».

МАРША КОЛЛИНЗ

Исследовательская работа позволяет поднять файлы, относящиеся к её смерти. Марша погибла в результате «утечки газа», случившейся в примыкающем к залу здании. Это было девять лет назад, когда судебная анаморфология ещё толком не развилась. Посмотрев фотографии тела и сцены происшествия и потратив 1 пункт **анаморфологии**, сыщики по форме ожогов заподозрят, что пламенем управлял носитель власти над огнём.

ГЕНРИ ЙОРК

Четвёртый член боксёрского клуба порвал все связи с друзьями и уехал из Города мутантов после смерти Марши, 8 лет назад. В итоге он осел в Австралии. Если игроки решат потратить силы на то, чтобы его найти, он признается (**ведение допроса**), что смерть Марши была несчастным случаем. Они экспериментировали, используя свои способности в бою на полную мощь, и он не справился. Все, кто был в курсе, — Хаткинс, Дюк, Йорк и Скип — согласились, что произошла трагическая случайность и вины Йорка в ней нет, и что нужно соврать полиции.

ЕСЛИ РОУЭН ВЫЖИВАЕТ

Если сыщики спасают Роуэна из огня, то могут получить информацию прямо от него, а не из оставшихся улик. Если пригрозить ему рассказать об образцах мутантной ткани в его лаборатории, можно получить признание насчёт турнира.

НОЖОВЩИК

Тип сцены: ключевая

Наводка: установление личности жертвы.

Покойный Рэндалл Хофстэдтер был безработным и не имел явных источников дохода, однако жил в симпатичной новой квартире в хорошем районе. По приезду сыщики находят в хозяйской кровати спящую голую женщину. (Если они сначала стучатся, то Криста отказывается открывать кому-либо кроме Рэндалла. Чтобы попасть внутрь, придётся предъявить удостоверения). Это **Криста**, проститутка, которую нанял Рэндалл. Он вызвал её в прошедшую ночь и велел ждать его возвращения. Это для них обычная договорённость.

- Она не много знает о Рэндалле кроме его предпочтений в постели и того, что он исправно платит. Ему нравятся опасные игры — он просит, чтоб она колола его ножами из его коллекции.
- **Трата 1 пункта ведения допроса**: с Рэндаллом её познакомил друг. Она не выдаёт имя друга, но у того есть связи с «братвой», русской мафией. Если Рэндалл тоже с ними водился, то ничего странного, что его нашли мёртвым. Они жестокие ребята.
- Рэндалл заказал её и на следующую ночь тоже и велел привести подружек. Он устраивает такое раз в несколько недель: отмечает что-то.

Криста уходит, как только сыщики позволяют ей уйти.

Обыскав квартиру, можно найти следующие улики:

- **Аудит:** в корзине для бумаг есть справка из банка о состоянии счетов. Судя по ней, он получал большие суммы наличкой каждые несколько недель.
- **Химия (ключевая улика):** в ванной пакет рецептурного болеутоляющего, а также витамины и стероиды; всё выписано доктором Эриком Роуэном.

ДОКТОР РОУЭН

Тип сцены: ключевая/реакция противника

Наводка: Роуэн работает врачом в спортзале и прописывал лекарства жертве.

Когда мнимый грипп только разразился, Эрик Роуэн оставил свою работу медицинского исследователя ради того, чтобы изучать новое необычное явление. Он использует спортзал как исследовательскую станцию, наблюдая за мутантами и их способностями. Это ему пришла в голову необычная идея устраивать бои между плюсами в качестве экстремальных тестов их суперсил; Хаткинс воспользовался ею и превратил в подпольный спорт.

Роуэн — худой, близорукий человек; он моргает и отводит глаза при разговоре, а одевается как университетский лектор из 70-х. Трата 1 пункта **анаморфологии** или исследовательской работы позволяет найти несколько его очерков, посвящённых феномену мутантов. В них проскальзывает неприятный расистский подтекст. С помощью **анализа текста** между строк можно прочесть, что Роуэн считает плюсов неполноценными людьми, носителями генетических отклонений, которые угрожают здоровому будущему человеческого вида. Он долгие годы не публиковался в уважаемых журналах или на веб-ресурсах; большинство его свежих опусов состоят из злобной критики института Квэйда.

Эту сцену можно разыграть двумя способами. Если сыщики отправятся к Роуэну домой сразу же после вводной сцены, то подойдут как раз к тому моменту, когда он будет открывать входную дверь. Иначе их могут вызвать разгребать последствия.

ГОРЯЩАЯ ЛОВУШКА

Дюк Коллинз вломился в дом Роуэна и заминировал все двери, а потом открыл все газовые краны. Теперь весь дом — это смертельная ловушка. В момент, когда Роуэн входит в дом, он взрывается. Любой персонаж, попавший во взрыв, получает урон, равный результату броска кубика плюс 2 (можно избежать благодаря успешной проверке **атлетики,** сложность 6). Роуэн погибает, если только герои не используют подходящую защитную или лечащую способность, чтобы его спасти.

ПОИСК СРЕДИ ОБЛОМКОВ

Перед тем, как сыщикам позволят обыскать дом, его должна проверить команда пожарных. Обладатель **власти над огнём** или **откачки кислорода** может ускорить этот процесс. Основные разрушения произошли в холле и на кухне; любопытно, что подвал в основном не пострадал.

Сапёрное дело: взрыв был вызван утечкой газа в комбинации с самодельным зажигательным устройством.

Внизу в подвале разместилась на удивление хорошо оборудованная лаборатория. Там стоят холодильники, забитые образцами тканей, ряды реактивов, два десктопных компьютера и большая схема на стене, покрытая самоклеющимися листочками и надписями от руки.

Анаморфология: схема на стене похожа на вариацию **диаграммы Квэйда**. В исследовании Роуэна нет ничего особенно ценного. Он в основном занимался боевыми суперсилами.

Судмедэкспертиза или химия: образцы тканей и мед. препараты намекают, что Роуэн экспериментировал с пересадкой органов и передачей суперспособностей. В частности, он пытался подстегнуть образование С-клеток у мутантов, пересаживая им ткани от других мутантов с такими же или сходными силами.

Извлечение данных (ключевая): электронная почта Роуэна защищена паролем и недоступна (если только кто-то из персонажей игроков не обладает **технопатией**), но имеется документ, отправленный на принтер, который до сих пор висит в очереди на печать. Это е-мэйл от Хаткинса, отправленный прошлым вечером.

- В письме просьба к Роуэну убедиться, что Хофстэдтер «готов», а также сказано, что «русские хотят, чтобы всё было красиво».
- Во вложении есть карта с отметкой закрытой фабрики за границами города. Эта карта ведёт к «*Турниру*» (стр. 26).

У КОЛЛИНЗА

Тип сцены: ключевая

Наводка: подозрительная история Коллинзов.

Дюк Коллинз и его сын Алан живут в маленькой квартирке недалеко от «Опасной комнаты». Дюк водит такси и работает на полставки со Скипом, когда не занят подготовкой детей в боксёрском клубе. Алан недавно выпустился из школы и через несколько недель переходит в университет; недавно пришло письмо, подтверждающее его стипендию, которое и запустило давно задуманный план мести его отца.

Неприглядная квартирка забита вещами и не прибрана; повсюду одежда и кофейные кружки. На полу лежат чемоданы и спортивные сумки, наполовину заполненные вещами Алана. Внимание привлекают части дельтаплана, на котором Алан пытается летать, используя свою **власть над ветром**.

Когда появляются сыщики, Алан дома один собирает вещи в университет; его отец приходит в середине сцены, если только герои не говорили с ним раньше в мастерской Скипа.

АЛАН КОЛЛИНЗ

Алан — хорошо сложенный молодой человек с яркой внешностью. Он похож на свою мать. Алан делит своё время между учёбой и занятиями в спортзале, которые стали стержнем его жизни много лет назад. Он знает о турнирах, которые проводит Хаткинс, но не имеет понятия, что его мать погибла в ходе одного из первых таких соревнований. Отец запретил Алану участвовать, несмотря на его мощную способность **власть над ветром**. До сих пор Алан слушался, но следующий турнир — его последний шанс поучаствовать перед тем, как он отсюда уедет.

Если сыщики спросят насчёт видео с камер спортзала, Алан признает, что видел там отца. Тот часто заходит в «Опасную комнату» несмотря на то, что сам не мутант.

Алан уходит из квартиры после того, как возвращается его отец. В следующий раз сыщики увидят его в сцене «*Турнир*».

АЛАН КОЛЛИНЗ

Атлетика 9, драка 6, здоровье 12, самообладание 8, чувство опасности 4.

Мутантные способности: власть над ветром 25.

ДЮК КОЛЛИНЗ

Дюк убил двоих людей и подстроил смерть третьего, но он никогда не хотел идти таким путём. Он любил товарищескую атмосферу зала, любил свою жизнь, любил выпить пивка и смотреть, как вращается мир, в компании своих друзей. Мнимый грипп всё изменил. Его сердце вырвали из груди десять лет назад, когда погибла его жена. Он винил в её смерти Хаткинса и Роуэна, но никак не мог выразить свой гнев — на первом месте для него всегда был сын. Дюк загнал внутрь свою злость и жажду мести, и они кипели там десять лет. Теперь Алан вырос в молодого человека со светлым будущим, и Дюк готов свершить давно откладываемую месть над убийцами его жены.

Коллинз не волнуется о том, что его поймают. Смерть Хофстэдтера, как он считает, решила судьбу Хаткинса. Мафия вырежет из него свой фунт мяса, даже если преступление Коллинза будет раскрыто. Коллинз не станет рассказывать о своих деяниях, но не будет и отпираться, если его станут допрашивать.

ДЮК КОЛЛИНЗ

Атлетика 6, драка 8, здоровье 8, механика 8, предусмотрительность 10.

- Если спросить насчёт спортзала, Коллинз рассказывает сыщикам о со-

бытиях из «Моей старой банды». Он подчёркивает влияние доктора Роуэна, который придумал, что мутанты должны сражаться, чтобы проверить свои силы в условиях стресса.

- **Обонятельный центр** позволяет почувствовать запах газа на одежде Коллинза. **Химия** может проделать то же самое с гораздо большими затратами труда.
- Если продемонстрировать ему доказательства того, что он был в зале — записи с камер или отпечаток пальца, найденный на поверхности тренажёра, — Коллинз медленно кивает, делает долгий глоток кофе и отвечает, что полиция, видимо, желает забрать его в участок. См. «*Арест Дюка*» ниже.

ОБЫСК КВАРТИРЫ

Даже поверхностный обыск квартиры Коллинза даёт новые доказательства его вины. **Сапёрное дело** позволяет обнаружить запчасти для зажигательного устройства, идентичного тому, что сработало в доме Роуэна, и чертежи ножевой машины, которая убила Хофстэдтера. При поиске также находится письмо о зачислении Алана в престижный университет, подкреплённое предложением стипендии.

АРЕСТ ДЮКА

Коллинз не сопротивляется аресту и не требует адвоката. Он просто сидит на своём стуле с каменным лицом. Он собирается дождаться, пока мафия накажет Хаткинса, и тогда признаться во всём. Дюк будет отвечать на вопросы уклончиво, оживляясь только в те моменты, когда речь заходит о его жене и сыне.

Единственное, чего он просит, — чтобы полиция не втягивала в это дело его сына. Он всё расскажет сам, когда придёт правильное время. **Судебная психология** подсказывает, что он чего-то дожидается и не чувствует никаких угрызений совести по поводу убийства Хофстэдтера и Роуэна.

Не позволяйте Коллинзу расколоться сразу же, но и не давайте игре застрять на бесплодном допросе. Вместо этого предложите команде проверить другие зацепки, пересмотреть физические улики или позвольте им придумать план, как сломить сопротивление Коллинза. Хорошие методы включают **успокаивание** и игру на его гневе и вине за смерть жены; можно убедить его рассказать, за что он ненавидит Хаткинса и Роуэна, или произвести трату пункта **запугивания** и пригрозить тяжёлыми последствиями для Алана, если он не будет сотрудничать.

Если сыщики сумеют найти подход, который сработает применительно к Коллинзу, он признает свою вину и объяснит, что ждал, пока его сын станет достаточно взрослым и самостоятельным, прежде чем мстить людям, которых винит в смерти своей жены. Он описывает сыщикам «Турнир» и выдаёт место его проведения. Затем просит разрешения позвонить сыну.

Если команде не удаётся расколоть Коллинза, то по прошествии нескольких часов тот просит сделать звонок сыну. Если ему откажут, он нервничает всё больше и больше и к вечеру наконец соглашается признаться в обмен на обещание, что детективы найдут и защитят Алана. Если ему разрешат позвонить, трубку никто не берёт. Он пробует снова и снова, и никакого результата. Тогда он ломается и признаётся.

АРЕСТОВАТЬ ВСЕХ!

Для эффектного финала этой истории желательно, чтобы Алан Коллинз оказался в опасности. Если ваши игроки склонны тащить каждого персонажа ведущего в участок на допрос, возможно, лучше сделать так, чтобы Алан не попадался им дома, или чтобы они встретили Дюка не в квартире, или чтобы Алан ускользнул от полиции, используя свою власть над ветром.

Другим вариантом может быть выволочка для сыщиков от лейтенанта за то, что они забили все допросные комнаты неважными свидетелями. Детективы должны приводить человека на допрос, только если они могут обосновать необходимость допроса.



ТУРНИР

Тип сцены: сцена действия

Наводка: признание Коллинза и е-мэйл из лаборатории Роуэна.

Снаружи фабрики припаркованы десятки машин, и более шестидесяти человек находится внутри здания, которое превратили в импровизированную арену. Сражение происходит на первом этаже; зрители наблюдают с галерей выше. Все участники турнира — мутанты. Тысячи долларов переходят из рук в руки,

пока публика делает ставки на своих любимых бойцов, бои записываются, а видео затем продаются на чёрном рынке.

Уличное чутьё позволяет обратить внимание на шестёрку человек, выходящих из пары дорогих чёрных машин; сыщики узнают в них вероятных членов русской мафии, замешанных в контрабанде людей, устройстве подпольных казино и прочей организованной преступной деятельности. Два самых заметных мафиози — **Тимофей Ковалёв** и **Пётр Ледшен**. Ковалёв отвечает за деньги, Ледшен — мутант-боевик со способностью **кукловодство**.

Сыщики также замечают, что в здание входит Алан Коллинз.

Изначальный план мафии заключался в том, чтобы Рэндалл Хофстэдтер дрался и проиграл другому бойцу, но их звезда теперь мертва. Им нужна замена, которая сможет убедительно подать договорной проигрыш, и они ждут, что Хаткинс им таковую предоставит. Единственное, что убедит толпу в честности боя, — если козёл отпущения умрёт на ринге.

ПОПАСТЬ ВНУТРЬ

Если сыщики хотят сами попасть на турнир, лучше всего будет замаскироваться с помощью притворства. Новость о турнире передаётся из уст в уста; чтобы пройти вооружённых вышибал, достаточно назваться друзьями Лу Хаткинса.

Если герои знают, что планируется подпольный турнир, то значительная трата пунктов **полицейского жаргона** и обещание услуг другим персонажам позволят им собрать подкрепление в виде команды вооружённого реагирования и фургона, полного патрульных. Если они решат пойти крутым путём, скорее всего, будут жертвы (с обеих сторон, так как бойцы-плюсы и русская мафия станут сопротивляться).

Внутри здание забито людьми. В помещении шумно. Люди толкаются, пытаясь пробиться туда, где лучше видно арену. В воздухе предчувствие насилия, толпа пьяна, взвинчена и агрессивна. Боевики мафии сдерживают публику — им не нужны проблемы, они просто хотят заработать денег.

Алана Коллинза нигде не видно.

ВЫСТРЕЛ В СПИНУ

Когда герои входят в здание, они слышат, как по нему разносится голос Лу Хаткинса. Он объявляет первый бой — дуэль выстрелов между двумя плюсами. Раздаётся грохот ударных лучей, и один из мутантов падает. Толпа радостно вопит, пока проигравшего уволакивают с ринга.

В центр выходит другой мутант — неповоротливая гора мускулов с **властью над землёй** и **магнетизмом**. Он ревёт, и здание сотрясается.

Хаткинс объявляет новый бой. «*Господа! Главным событием этого вечера должен был стать бой между Рэндаллом «Ножовщиком» Хофстэдтером и Молотом, но планы изменились. Сегодня я представляю вам... Вихря!*»

Алана Коллинза выпихивают на арену. Он явно в ужасе, но другого выбора, кроме как драться, у него нет. Он закручивает воронку воздуха вокруг тела, чтобы защитить себя от потока металлических предметов, которые направил в него Молот. По ходу драки становится ясно, что Алан не ровня противнику. Его власть над ветром сильна, но он не тренирован как боец.

Если сыщики не сумеют его вытащить, он погибает так же, как погибла его мать.

ДОРФИНГ

Использование контроля чужих эндорфинов, чтобы вызвать у другого человека прилив чистого удовольствия, называется дорфингом. В судах до сих пор ведутся горячие споры о законности таких действий. Общество смотрит на дорфинг очень неодобрительно, так что это тайное, подпольное занятие.

Фарра несовершеннолетняя, что делает всю ситуацию ещё более спорной. Подробности см. в «Блюзе города мутантов», стр. 150.

КОНЕЦ ИГРЫ

События финальной сцены зависят от целей, которых пытались достичь герои.

Если они просто хотят спасти Алана, то им надо сделать так, чтобы Молот его не убил, и справиться с разъярённой толпой и вышибалами. Последние — настоящая угроза, ну а толпа запаникует и рассеется, как только герои достанут оружие или применят суперсилы.

Русские попытаются сбежать сразу, как поймут, что полиция узнала о турнире. Если сыщики вознамерятся их арестовать, добавьте в драку и телохранителей мафии. Даже если героям удастся задержать Ковалёва и Ледшена, предъявить им можно только устройство нелегальных азартных игр и уличных боёв. (Сбор улик для крепкого обвинения против этих двоих может стать отдельным сюжетом).

Наиболее безопасный путь — просто схватить Алана и сбежать или убедить Хаткинса остановить бой, а затем задержать его и Алана.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Алана удалось спасти, Дюк Коллинз признаётся в убийстве Рэндалла Хофстэдтера и Эрика Роуэна. Если Алан погиб на арене, Коллинз совершает самоубийство в камере.

Если герои вытащили Алана, но не задержали ни Хаткинса, ни русских, тело Хаткинса находят на брошенной фабрике следующим утром. Как ни ужасно, вскрытие показывает, что он сам вырвал себе внутренности, — результат **кукловодства** Ледшена. Если Хаткинс выживает, он меняет сторону и даёт показания против мафии. Не то, чтобы ему было известно много, но эта информация может запустить новые расследования связанной с мутантами организованной преступности.

Скип Адамс принимает руководство «Опасной комнатой». Через несколько лет её переименовывают в «Спортивный центр имени Коллинз».

ТИМОФЕЙ КОВАЛЁВ

Атлетика 10, драка 8, здоровье 10, проникновение 8, самообладание 12, стрельба 10.

Оружие: пистолет +1.

ПЁТР ЛЕДШЕН

Атлетика 8, драка 6, здоровье 8, проникновение 4, самообладание 8, стрельба 10.

Мутантные способности: кукловодство 16, управление насекомыми 8.

Оружие: пистолет +1.

МАФИОЗНАЯ ШЕСТЁРКА

Атлетика 6, драка 8, здоровье 4, самообладание 6, стрельба 8.

Оружие: пистолет +1.

МОЛОТ

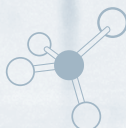
Атлетика 12, драка 12, здоровье 14, самообладание 6.

Мутантные способности: власть над землёй 14, магнетизм 20.

БУЯН ИЗ ТОЛПЫ

Атлетика 4, драка 3, здоровье 3.

Оружие: кулаки +0 или импровизированная дубинка +1.



У РЕБЯТ НЕ ВСЁ В ПОРЯДКЕ

После нападения, случившегося в старшей школе Города мутантов, становится ясно, что среди учеников есть по крайней мере один тайный мутант. По ходу расследования сыщики находят в школе кружок плюсов, промышляющих дорфингом.

ПРЕДЫСТОРИЯ

У **Тони** способности проявились в первую очередь; в двенадцать лет она начала летать. Всем нравилось, когда она поднимала их в воздух, но они тогда были ещё детьми.

Фарра получила свои силы, когда ей было 14, но никому не рассказала. К тому времени школа провела уроки информации о мутантах, и они уже знали, чем это грозит. Фарра была контролёром чужих эндорфинов, стимулятором, дилером. Она ощущала себя испорченной. Она поделилась своей тайной только с Тони; обе были мутантами и могли доверять друг другу, пусть даже иногда Тони заставляла Фарру применять к ней свою силу.

Эти двое думали, что сумеют справиться, сумеют сохранить всё в тайне, но они не знали про **Лукаса**. Лукас тоже был мутантом; его способностью была рацио. Он вдруг оказался самым умным парнем в школе — достаточно умным для того, чтобы понять, что умеет делать Фарра. Он сказал, что с её силой они могут заработать кучу денег и что у него достаточно мозгов, чтобы всё устроить. Лукас будет искать клиентов, Тони — относить их на пустырь возле школы, а Фарра — делать то, что она умеет. Клиенты никогда не смогут узнать, кто они такие, всё будет абсолютно анонимно и безопасно.

Лукас никогда не говорил им, что собирается делать. Он ряженый, помешанный на супергероях. Деньги, полученные с помощью Фарры, он потратил на секретный штаб. Лукас хочет, чтоб Тони стала героем-мстителем, в роли которого он сам мечтает оказаться… Даже если это означает толкнуть её на убийство.

ПРЕСТУПЛЕНИЕ

Какое-то время всё шло хорошо, но однажды клиент вышел из-под контроля. Джей был богатеньким мальчиком, сыном крупного юриста; он хотел от Фарры всё больше и больше. Прошлым вечером он попытался схватить её и заставить выдать ему самый большой «разряд», на какой она способна. Тони вмешалась, оторвала Джея от Фарры благодаря своей нечеловеческой силе и попыталась по воздуху унести его прочь. К сожалению, она уронила его прямо посреди школьной парковки… с высоты 200 м.

Теперь Джей в коме.

РАССЛЕДОВАНИЕ

После сцены «**Человек, который сорвался**» сыщики отправляются в «**Старшую мутантную**», чтобы осмотреть место преступления. Они быстро выделяют «**Летучую девочку**» в качестве подозреваемой; среди её друзей значатся Лукас Смит, он же «**Ряженый**», и Фарра Косгроув, «**Другая девочка**».

Пока сыщики заняты расследованием, «Анонимная наводка» называет печально известного Винса Хеплера виновным в преступлении. Однако она оказывается попыткой сбить расследование

с правильного курса. Сыщики выясняют, что таинственный нарушитель напал на пару патрульных, а полицейские системы безопасности были взломаны.

ПОДВОХ

Когда сыщики забирают Тони Шоу в участок для допроса, её спасает удалённо управляемый автомобиль, который врезается в полицейскую машину. После того, как главная зацепка потеряна, герои возвращаются в школу, чтобы работать с оставшимися.

ПРЕСТУПНИК

Есть и третий мутант, Лукас, который пытается защитить себя и Тони. Он мощный технопат и использует свою силу, чтобы мешать расследованию. В финальном противостоянии сыщики находят «Мастера машин» в его логове.

СТАРШАЯ МУТАНТНАЯ

«Старшая мутантная» — это, конечно же, не настоящее название школы; либо замените его на название старшей школы из вашей версии Города мутантов, либо назовите Юго-западной старшей школой. В этой типичной школе 1622 ученика. Она имеет уклон в естественные науки, частично благодаря соседству с Институтом Квэйда и университетом.

СЦЕНЫ

ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СОРВАЛСЯ

Тип сцены: вводная

Сыщиков отправляют расследовать невероятный несчастный случай — или же попытку убийства. Примерно в 10 часов прошлым вечером с неба упал человек и приземлился посреди парковки, закреплённой за Старшей мутантной. Он разбился о припаркованную машину; визг сирены со временем привлёк внимание проезжающей полицейской машины, копы обнаружили сильно пострадавшую жертву и вызвали врачей. Вокруг парковки нет ни одного здания, с которого он мог бы спрыгнуть, и никто не слышал вертолёта. Предположительно, тут поучаствовал летающий мутант.

ЖЕРТВА

Это **Джей Корнет** (24), юрист-стажёр из юридической фирмы в центре города. Сыщик со способностью **юриспруденция** вспоминает его фамилию; **Дон Корнет** — адвокат высокого полёта, специализирующийся на крупных криминальных делах. В прошлом ему доводилось защищать членов ОПГ и знаменитостей; он даже одного насильника сумел отмазать, утверждая, что тот был под действием кукловодства. Джей умер до того, как скорая доставила его в госпиталь, но там дежурил мутант-целитель, который его воскресил и зарастил обширные травмы внутренних органов и сломанные кости. К сожалению, Джей впал в кому, и вывести его из этого состояния не получается. Неизвестно, очнётся ли он когда-нибудь.

Старший Корнет не знает, что Джей мог делать в Старшей мутантной. Последний раз он видел его вчера на работе.

Одежду и личные вещи с Джея сняли и промаркировали. Осмотрев их, можно найти несколько важных улик:

- **Сбор улик** или **вождение (ключевая):** в кармане у жертвы были ключи от машины, но его автомобиля не было ни на школьной парковке, ни в гараже здания, в котором находится его квартира. Разослав сообщение о пропавшем «Порше», можно перейти к сцене «*Машина Джея*», стр. 37. Его мобильный тоже пропал.
- **Сбор улик (ключевая):** он держал в руке кусок толстовки с капюшоном. Похоже, что он вцепился в эту одежду, пытаясь спастись от падения. **Уличное чутьё** позволяет опознать по цвету и материалу толстовку, которую выдают спортсменам в Старшей мутантной. Это направляет сыщиков в школу.

- **Аудит:** бумажник был при нём, но внутри не оказалось наличности. В одном из отделений распечатанный чек; Джей снял 2000 долларов в банкомате у дома вчера в 21:22.

ОСМОТР ЖЕРТВЫ

Судмедэкспертиза позволяет выявить синяки в подмышках, а также вдоль предплечий и на челюсти, значит, была борьба, а после жертву тащили. Трата 1 пункта **судмедэкспертизы** позволяет сыщикам убедиться, что эти синяки (а также сломанная челюсть и пренеприятный перелом локтя) являются следствием драки с очень сильным человеком и были нанесены до падения с высоты.

Потратив ещё 1 пункт **судмедэкспертизы**, можно найти следы крови под ногтями Джея — он оцарапал Тони, и поэтому она его уронила. Проведя анализ высохших хлопьев крови и потратив 1 пункт **анаморфологии,** сыщики обнаружат следы С-клеток, подтвердив таким образом, что кровь принадлежала мутанту. Объём и состояние образца не позволяют провести другие анализы, но травмы и сломанные кости дают понять, что это был сверхсильный мутант, а сила коррелирует с полётом.

Джей демонстрирует признаки БДГ-фазы, значит, он видит сны. Использовав **сновидение** (или потратив по пункту **бюрократии** и **полицейского жаргона**, чтобы привести сновидца в госпиталь), сыщики получат фрагменты его разрозненных снов. В них есть ощущение полёта, а затем краткое видение бледной девочки с каштановыми волосами. Во сне Джея очень сильно тянет к ней; она ассоциируется с удовольствием и блаженством, но не в сексуальном плане (хотя присутствуют и тяжёлые нотки похоти и желания обладать ею). Это лицо Фарры Косгроув.

ПОЛИЦЕЙСКИЕ ЛЬЮИС И МАРА

Эти два патрульных нашли Джея прошлой ночью. Джо Льюис (41) — усталый уличный коп, который чувствует себя не в своей тарелке с мутантными делами; его напарник Лайза Мара (27) надеется на повышение и рвётся произвести впечатление на персонажей игроков. Если расспросить их, не забыв **полицейский жаргон**, они расскажут сыщикам, что прошлым вечером никто не видел летающих мутантов, но школу с двух сторон окружают стадион и другие открытые площадки, так что вполне можно долго лететь, не попадаясь людям на глаза.

Если игроки не поняли, что кусок толстовки должен указать им на Старшую мутантную, Льюис может упомянуть, что видел ребят в похожей одежде. Эта пара сегодня снова патрулирует поблизости от школы; их можно позвать на подмогу.

СТАРШАЯ МУТАНТНАЯ

Тип сцены: ключевая

Наводка: кусок толстовки.

Директор школы — **Джейн Сакант** (55). Она держится холодно-профессионально и беспокоится в основном о том, чтобы родители не заражали паникой попечительский совет. Школу уже переполняют слухи насчёт тела, найденного на парковке, и она хочет, чтобы полицейское расследование закончилось как можно скорее.

Проверив школьные записи с помощью **бюрократии**, сыщики узнают, что в школе 1622 ученика и примерно 200 сотрудников, 9 человек имеют подтверждённые мутантные силы. Помеченные * представляют особый интерес для расследования, и им посвящены персональные разделы. Имеется 6 учеников:

- **Тиа Хи** (14): тихая, прилежная девочка. Известная способность: власть над светом. Ещё у неё недавно проявилась невидимость.
- **Эми Фэйгин** (14): мутант Б-типа; имеет пронзительно-зелёные волосы и зеленоватый оттенок кожи. Недавно у неё на подошвах ног начали расти крошечные похожие на папилломы образования, которые исследователи из Института Квэйда назвали «корнями». Последние три месяца она по-

стоянно то ложится на обследования, то возвращается в школу.

- **Клинтон Дартез** (15): бунтующий, переменчивый, знаменитый генератор неприятностей. Был недавно отстранён от занятий за то, что принёс в школу своих ручных скорпионов. Известные способности: кровавая струя, управление насекомыми. Всегда носит с собой большую бутыль апельсинового напитка «в медицинских целях». Иногда она полна апельсинового сока, иногда — живых насекомых.
- **Тайрон Уэй** (15): стремится стать профессиональным рестлером; сверхсила не позволяет ему вступить в школьную команду рестлинга, но тренер работает с ним после уроков. Известные способности: регенерация, сила.
- **Тони Шоу*** (16): средняя ученица, но очень популярна среди сверстников. Она чирлидер команды по лёгкой атлетике. Известная способность: полёт. Втайне владеет ещё и силой. Допрос Тони описан в «Летучей девочке» (стр. 34), поиск слухов о ней — в «Копах-сплетниках» (стр. 35). Личность Тони — ключевая улика в этой сцене; трата 1 пункта успокаивания или ведения допроса позволяет сыщикам узнать интересный слух, что у Тони в последнее время завелось много наличных денег.
- **Макс Баун*** (17): он же «морозец». С помощью своей силы научился создавать недолговечные ледяные скульптуры удивительной красоты, поэтому сейчас он нарасхват в творческой среде города. Известные способности: власть над ветром, ледяная стрела, охлаждение.

Двое из преподавателей также открытые мутанты (нет закона, согласно которому учителя должны обнародовать свой генетический статус. Но после скандала с учителем, который втайне владел способностью вызывать расстройство личности, утаивание своих суперсил может создать крупные проблемы для преподавательской карьеры).

Адриан Дэниэлс* (29), учитель математики: известная способность: поглощение.

Пол О'Брайен* (46), спортивный тренер: известная способность: откачка кислорода.

Расспросы в школе

Позадавав вопросы в школе (с использованием **уличного чутья** или вызывая учеников для **допроса**), можно узнать множество слухов и сплетен, по большей части бесполезных. Никто не в курсе, кем же был человек с парковки, хотя ходят истории, что это был учитель, отец или парень кого-то из учеников или инспектор здравоохранения, которого укокошила миссис Сакант. Упорядочив эти слухи, сыщики могут добавить в свой список ещё несколько подозреваемых.

- **Фарру Косгроув** стошнило, когда она услышала про парня с парковки. Она отпросилась домой по болезни. Если сыщики зайдут к Фарре домой, выяснится, что она успела уйти. См. «*Другая девочка*» (стр. 37).
- Спрашиваете про мутантов? **Лукас Смит** — главный ряженый в школе, он знает всех, у кого есть суперсилы. Если сыщики станут узнавать, то выяснят, что сегодня он в школу не пришёл. См. «Ряженый» (стр. 38).
- Все в курсе, что **Дэйв Баун* (16)** мутант, а ещё его старший брат

Место приземления

Тип сцены: вариативная

Место происшествия на парковке огорожено полицейской лентой и прикрыто брезентом. Персонаж с чувством пространства (или желающий потратить 2 пункта сбора улик за долгие и мучительные вычисления) может выяснить высоту и направление падения жертвы и таким образом прикинуть маршрут, по которому следовал летун. Похоже, тот летел с пустыря возле школы к парку на её дальней стороне. Обыск парка (можно попросить патрульных это сделать) приводит к сцене «*Машина Джея*».

Макс. Большинство людей говорит, что у Дэйва ударный луч и распыление высоких энергий, хотя одна девчонка клянётся, что он применял к ней сексуальную химию.

ТАЙРОН УЭЙ И ТРЕНЕР О'БРАЙАН

На Джея Корнета напал кто-то, обладающий суперсилой, и Тайрон — единственный из учеников, про кого известно, что она у него есть. Сыщики находят Тайрона во время тренировки с О'Брайеном; юный мутант жмёт 600 кг лёжа, когда герои входят в зал.

О'Брайен яростно защищает своего звёздного атлета; Тайрон — хороший парень и никогда бы не попал в дурную историю. **Проницательность** говорит, что О'Брайен слишком уж усердствует. Проверка Тайрона по полицейским базам с помощью **бюрократии** показывает, что на его счету есть предупреждение: пользуясь своей сверхсилой, Тайрон разбил машину Макса Бауна в ссоре из-за другой ученицы, Люси Фэйрфакс.

- У Тайрона есть алиби на предполагаемое время преступления. Он был дома и занимался учёбой. Его родные могут это подтвердить.
- У него есть толстовка, такая же, как нашли у Джея; вообще-то, она сейчас на нём.
- Если потратить пункт **лести** и поговорить о других учениках, Тайрон упоминает Лукаса Смита. Он всегда крутится рядом, пуская слюни на Тони Шоу.

БЛИЗНЕЦЫ БАУН

Макс Баун — не по годам развитый подросток, больше привыкший общаться со взрослыми из мира искусства, чем с ровесниками. У него есть алиби на прошлый вечер — он работал у себя в студии, и родители могут за это поручиться. Его брат Дэйв не владеет мутантными способностями, но отчаянно желает получить известность и уважение, которые Максу принесли его силы. Поэтому Дэйв намекает, что у него тоже есть способности, пока сыщики не разоблачают его, потратив 1 пункт **проницательности.**

Если вовлечь Макса в разговор, потратив 1 пункт **искусствоведения**, он даёт сыщикам улику. Лукас Смит как-то раз попросил у Макса список его богемных приятелей. (Смит искал новых клиентов для Фарры). См. «Ряженый» на стр. 38, если герои решат переключиться на Смита.

АДРИАН ДЭНИЭЛС

Дэниэлс очень не хочет говорить с полицией, и его тревога проявляется как защитное поведение и сарказм. Он понятия не имел, кто из учеников обладает суперсилами, если не считать тех, кто бравирует ими как Макс Баун, Тони и Тайрон. Он резко заявляет, что никогда не использует собственную силу, — предпочитает беречь свою карьеру, а не быть извращенцем, ворующим способности. С помощью траты 1 пункта

ВИНС ХЕПЛЕР

Тип сцены: ложный след

Хеплер был ответчиком по одному из первых дел, в которых были замешаны мутантные способности; он получил девять лет за вооружённое ограбление, после того как использовал полёт и волну жара, чтобы вскрыть инкассаторский грузовик со стороны крыши. Дон Корнет консультировал одного из его подельников и сумел снять того с крючка, свалив всю вину на Хеплера. С тех пор Хеплер затаил на него злобу.

Согласно полицейским данным, к которым обращался Лукас, Хеплера выпустили полгода назад.

Лукас подбрасывает имя Хеплера в поле зрение детективов в надежде, что это собьёт их с его следа. Трата 1 пункта исследовательской работы показывает, что Хеплер ныне живёт в Вермонте. 1 пункт лести позволяет выудить кое-какую информацию из Дона Корнета. Потратив 1 пункт судебной психологии, можно понять, что месть Дону через Джея не согласуется с прошлым поведением Хеплера и отчётами тюремного психолога (там говорится, что в тюрьме он обратился к Церкви восьмого дня и отвернулся от насилия).

проницательности можно заглянуть сквозь его защиту — Дэниэлс не полностью себя контролирует и иногда невольно поглощает силы тех, кто его окружает. Если сыщики станут на него давить, он может случайно скопировать и одну из их сил.

Узнав, что Дэниэлс непроизвольно поглощает чужие силы, сыщики могут потратить 1 пункт **ведения допроса** и услышать про необычный случай с его урока математики. Один раз Дэниэлс собирал домашнюю работу и вдруг почувствовал, что его сила включилась. Он не вполне уверен, что за способность поглотил и чья она была, но вдруг ощутил, что его ладони горят, а все остальные выглядят как… как угольки, которые он мог бы раздуть, чтобы они ярко вспыхнули. (Дэниэлс поглотил контроль чужих эндорфинов Фарры).

Тони, Фарра, Лукас, Тайрон и Клинтон Дартез все посещают его уроки математики.

АНОНИМНАЯ НАВОДКА

Тип сцены: реакция противника

Идеальная **наводка** для этой сцены — если сыщики разошлют ориентировку на машину Джея, и её найдут патрульные Льюис и Мара. Или напарники могут отрабатывать смену недалеко от школы и случайно найти машину.

Они связываются с нашими героями и сообщают им, что нашли «Порше» Джея в небольшом парке недалеко от школы — и в этот момент радио замолкает.

В то время, как детективы едут к парку, у одного из них звонит телефон. Если он снимет трубку, то явно электронный голос сообщает, что полиция идёт по ложному следу и им следовало бы искать **Винса Хеплера**. Позвонивший называется «другом». Если сыщики решат разузнать про Хеплера, см. врезку.

Проверка номера, с которого поступил звонок, обходится в 1 пункт **извлечения данных** и сообщает, что это был телефон Джея Корнета.

В ПАРКЕ

Когда детективы прибывают на место, они обнаруживают патрульных Льюиса и Мару лежащими на земле без чувств. У обоих на лицах идиотские широченные улыбки. Их патрульная машина стоит поблизости, двери нараспашку.

Напарников можно без труда привести в сознание, пройдя проверку **первой помощи** со сложностью 4. Они заметили под деревьями машину, подходящую под описание корнетовского «Порше». А когда приблизились, обнаружили рядом на земле молодую темноволосую девушку, лежащую без сознания. (Это была Фарра Косгроув, но ни один из патрульных не рассмотрел её лицо достаточно хорошо, чтобы потом опознать). Они подошли, чтобы оказать помощь… И отключились. **Проницательность** говорит, что обоим очень стыдно, и если надавить с использованием п**олицейского жаргона**, они признаются, что потеряли сознание от удовольствия. Трата 1 пункта **анаморфологии** или **уличного чутья** даёт понять, что они попали под мощный «разряд» контроля чужих эндорфинов.

Проверив патрульную машину с помощью **извлечения данных** можно понять, что в её бортовой компьютер кто-то влезал; трата 1 пункта **извлечения данных** позволяет восстановить последний запрос. Взломщик пытался найти одновременные упоминания «Корнета» и «летающего мутанта»; единственным результатом в выдаче было имя Винс Хеплер. (Это был Лукас, который использовал технокинез, чтобы открыть машину, и технопатию, чтобы взломать компьютер и задать поиск).

Машина Корнета пропала. **Сбор улик** позволяет обнаружить следы шин, ведущие обратно на улицу. В следующий раз она появится в сцене «Автокатастрофа» (стр. 35).

ЛЕТУЧАЯ ДЕВОЧКА

Тип сцены: ключевая

Наводка: выяснить, что Тони — единственный обладатель полёта в школе.

Вы можете разыграть эту сцену в любой момент после того, как сыщики включат Тони в список подозреваемых, но лучше всего она смотрится после «*Анонимной наводки*» (а ещё лучше — параллельно с ней).

Тони — спортивный подросток; обычно она симпатичная и живая, но сегодня отрешена и замкнута в себе. Она редко пользуется своим полётом на людях, хотя все и в курсе, что она мутант. Её родители — средний класс из пригорода, которые души не чают в единственной дочери.

Во время разговора с полицией Тони старается защитить себя и Фарру. Тони зависима от эндорфиновых «разрядов» Фарры, и эта зависимость придаёт ей достаточно смелости, чтобы врать копам насчёт Джея. Однако она не настолько искушённый лжец, и правильные вопросы способны сломать её защиту. Чтобы получить ответы, пригодится **успокаивание** или **ведение допроса**.

ТОНИ ШОУ

Атлетика 9, воровство 5, драка 8, здоровье 12, самообладание 7, чувство опасности 5.

Мутантные способности: полёт 15, сила 15.

- Она умеет летать. Наличие силы она отрицает, но если сыщики заявят (**анаморфология** или **запугивание**), что есть метод узнать правду (ЦТИС), она изменит свои показания и признает, что владеет сверхсилой.
- Прошлым вечером она занималась учёбой с Фаррой Косгроув. **Проницательность** говорит, что это тщательно отрепетированная история. Трата 1 пункта **судебной психологии** или **выявления влияния** позволяет заметить, что поведение Тони немного меняется, когда речь заходит о Фарре. Это означает, что между ними есть тесная эмоциональная связь.
- У неё была толстовка как та, кусок которой нашли у Джея, но... её украли. **Проницательность** не очень-то и нужна, такая неловкая попытка скрыть правду говорит сама за себя.

Когда Тони понимает, что не сумела обмануть полицию, она, запинаясь, требует адвоката. Напомните сыщику с самым высоким значением **юриспруденции**, что подозреваемую следует доставить в участок и воздержаться от дальнейших вопросов до тех пор, пока ей не зачитают её права и не приедет адвокат.

На пути в участок разыграйте «*Автокатастрофу*».

Если сыщики *не задерживают* Тони для продолжения допроса, она сбегает из школы при первой возможности и ищет убежища в логове Лукаса. Подскажите сыщику с самым высоким рейтингом **судебной психологии**, что о том, где она прячется, могут знать её друзья. Это переход к «*Другой девочке*» и «*Ряженому*».

КОПЫ-СПЛЕТНИКИ

Поспрашивав людей в школе с применением **ведения допроса** и **ведения переговоров**, можно узнать несколько сплетен о Тони.

- Она популярна в тусовке спортсменов, но ещё дружит с Фаррой Косгроув — полной неудачницей. Это **ключевая улика**, ведущая к «*Другой девочке*».
- Все знают, что Лукас Смит помешан на Тони, но он бегает за всеми мутантами. Он законченный ряженый. см. «*Ряженый*» (стр. 38).
- У неё всегда полно денег. Родителям она говорит, что подрабатывает воздушным курьером.

АВТОКАТАСТРОФА

Тип сцены: реакция противника

Наводка: сыщики арестовали Тони и везут её в участок на машине. Возможно, что герои поручат эту работу патрульным или придумают другой способ вернуть её. Тогда вам придётся изменить сцену: либо сыщики узнают об атаке позже, либо Лукас придумает другой технологичный метод вытащить Тони — например, взломает управление вертолётом, чтобы перехватить летуна.



Если сыщики подозревают, что у Тони есть сила, они могут использовать специальные наручники повышенной прочности, пройдя проверку **предусмотрительности** со сложностью 6. При провале проверки у них находятся только обычные, которые Тони с лёгкостью может сломать.

Назначьте проверку **чувства опасности** (сложность 5), пока герои едут в участок. Те, кто сумел её пройти, замечают что-то странное — одна машина на соседней полосе едет без водителя. В тот момент, когда они это видят, беспилотный автомобиль ускоряется и сворачивает, чтобы врезаться им в бок и вытолкнуть с дороги. Чтобы избежать столкновения, нужно пройти проверку **вождения** со сложностью 5. Если проверку чувства опасности никто не прошёл, сложность проверки вождения возрастает до 8.

В случае столкновения каждый в полицейской машине получает урон, равный результату броска кубика плюс 1 пункт. Тони пользуется возникшей суматохой; если это возможно, она ломает наручники, пробивает крышу машины и улетает. Если побег удался, она направляется в убежище Лукаса.

В том случае, если первая таранная атака не приносит результата, Лукас заходит на вторую попытку, на этот раз вмешиваясь в систему управления полицейской машины. Он перехватывает контроль над автомобилем, выполняет разворот на ручнике и устремляется навстречу лобовому столкновению с беспилотной машиной. Успешные проверки **вождения** (сложность 6) требуются до тех пор, пока машины не столкнутся или сыщики не выпрыгнут (или у Лукаса не кончатся пункты **технокинеза**).

ПОГОНЯ ЗА ТОНИ

Если Тони удаётся сбежать, персонажи игроков с подходящей способностью (такой, как **полёт** или **скорость**) могут преследовать её до промзоны, где случится «*Конец игры*» (стр. 39). Иначе сыщи-

ки видят лишь, как она взмывает в небо и устремляется куда-то в сторону Старшей мутантной.

Если им удаётся удержать подозреваемую под арестом, то она полностью ломается после того, как адреналиновый шок от атаки Лукаса вымывает из неё последние следы эндорфинов, выделенных под влиянием Фарры. Она рассказывает всё: как Лукас наладил обслуживание клиентов-дорферов, как Джей напал на Фарру, как она пыталась оттащить его подальше, но в конечном итоге уронила, и что у Лукаса есть «секретный штаб».

Машина Джея

Автомобиль, который использовали для атаки, был «Порше» Корнета. В нём нет ничего необычного, и **анаморфология** подтверждает, что для управления им использовался технокинез. Поиск с помощью **сбора улик** позволяет найти под сиденьем мобильник Джея. Стоит отметить, что последний набранный номер соответствует анонимной наводке.

Другая девочка

Тип сцены: ключевая

Наводка: расследование внутри школы или расспросы о Тони Шоу указывают на Фарру Косгроув.

Фарра тихая, непримечательная темноволосая девочка; её легко не заметить, а заметив, тут же забыть. Её родители в разводе, и она живёт с матерью, которая страдает от рака лёгких. Страховка не покрывает достаточно сильного целителя-плюса. Фарра иногда втайне использует контроль чужих эндорфинов, чтобы облегчить её боли и оплачивает часть медицинских счетов деньгами, полученными с дорфинга. (Если ваш Город мутантов в стране, где всем предоставляется бесплатное медицинское обслуживание, то мать Фарры в конце очень длинной очереди на мутантное исцеление).

Фарра никогда не была сильна в общении, а старые друзья отвернулись от неё, когда она призналась им, что стала мутантом — один из них сказал, что она контролировала его своими силами, и группа объявила ей бойкот. Она искала у Тони поддержку, и та подружилась с нею в обмен на «разряд» — другой. И без того шаткое чувство собственной значимости Фарры было окончательно порушено тем, какие силы ей достались, и она стала лёгкой добычей для дорфинговой схемы Лукаса Смита.

Прошлым вечером, после того, как Джей Корнет напал на неё, она ушла, понадеявшись, что Тони сумеет от него избавиться. Лукас пообещал ей, что если что-то пойдёт не так, то клиент никогда не сможет выследить Фарру. Она пришла в школу на следующее утро только чтобы узнать, что Тони не решила проблему, а клиента размазало по всей школьной парковке. Фарра сбежала из школы и спряталась в секретном убежище Лукаса.

Поспрашивав людей в школе с применением **ведения допроса** и **успокаивания**, можно убедиться, что лучшие друзья Фарры — это Тони Шоу и Лукас Смит («*Ряженый*»).

Найти Фарру

Найдя домашний адрес Фарры в школьных записях (**бюрократия**), сыщики смогут поговорить с её матерью, **Сэнди**. Сэнди — бледная женщина с пустыми глазами. Увидев полицейские жетоны, она предполагает худшее и решает, что Фарра ранена или погибла; **успокаивание** необходимо для того, чтобы продолжить разговор. Во время разговора Сэнди достаёт с верхней полки припрятанную пачку сигарет и идёт на балкон курить. Она объясняет, что Фарра не любит, когда она курит в квартире. Сыщики узнают следующее.

- Сэнди понятия не имеет, что её дочь — мутант. **Проницательность** подтверждает, что это правда.
- У Фарры недавно сменился круг друзей. Она познакомилась с симпатичной девочкой, Тони Шоу, но ещё с ними странный парень по имени Люк или Лукас или что-то наподобие. Фарра однажды привела его домой, чтобы он починил микроволновку. Если

игроки ещё не догадались, трата 1 пункта **анаморфологии** позволяет связать этот факт с атакой беспилотного автомобиля и предположить, что он — мутант-технокинетик.

- Она не знает, где сейчас Фарра. Подтолкнув Сэнди с помощью **успокаивания** или **уличного чутья** подумать, куда Фарра могла бы пойти в расстроенных чувствах, сыщики услышат про случай несколько месяцев назад, когда мать рассказала Фарре о своём диагнозе. Фарра тогда сбежала; несколько часов спустя она позвонила матери и попросила подобрать её в заброшенной промзоне недалеко от школы. Это **ключевая улика**, ведущая к секретному штабу (см. «*Конец игры*», стр. 39).

ФАРРА КОСГРОУВ

Атлетика 5, драка 3, здоровье 8, самообладание 6.

Мутантные способности: контроль чужих эндорфинов 20, контроль собственных эндорфинов 10.

Осмотрев комнату Фарры, сыщики находят несколько чёрно-белых фотографий средней художественной ценности с изображением городского упадка. **Архитектура** подтверждает, что это снимки той самой промзоны недалеко от школы. После траты 1 пункта **сбора улик** под кроватью Фарры обнаруживается спортивная сумка с более чем 5000$ наличными.

РЯЖЕНЫЙ

Тип сцены: вариативная

Лукас Смит с самого детства мечтал стать супергероем. Когда 10 лет назад проявили себя первые мутанты, он прыгал с крыши сарая в надежде полететь, разжигал костры и пытался контролировать их силой мысли и с разбега врезался в стены, стараясь пройти их насквозь, но всё было без толку. Мутантные суперсилы обошли его стороной. Тони Шоу стала его манией — она была первым открытым мутантом в школе, и он мечтал о ней годами. Она же отвернулась от него, посчитав противным маньяком-преследователем, — и была абсолютно права.

Год спустя желание Лукаса сбылось. В нём развились мутантные силы, подарив власть над машинами и вспышки усиленной работы мозга. Одно из этих озарений позволило ему понять, что новая подруга Тони Фарра тоже мутант, и он шпионил за ними, пока не выяснил, что та владеет контролем эндорфинов. Все части мозаики в его голове сложились вместе. Он станет героем, каким всегда мечтал быть, а Тони — его супергероиней.

Он придумал схему получения денег через дорфинг Фарры, но это был только первый шаг. Он построит крепость, секретный штаб, и из своего логова Мастер машин и Стальная девушка будут сражаться с преступностью и спасать мир. (Он всё ещё не придумал, как убедить Тони носить придуманный им костюм, но это неважная мелочь). Этот кризис вызвал у Лукаса латентную мегаломанию.

Все знают Лукаса-ряженого, особенно школьные мутанты. У него почти нет друзей; в школе о нём до странного мало информации, но его оценки по математике за последний год выросли с троек до безукоризненных пятёрок.

Обыскав его шкафчик, можно найти улику — пачку чеков от кредиток вперемешку с рисунками костюмов для него и Тони и планами секретного убежища. **Аудит** подсказывает, что в основном это счета за покупку индустриального оборудования вроде автопогрузчиков; вещи были доставлены на заброшенную фабрику в промзоне недалеко от школы. Это **ключевая улика**, с помощью которой сыщики переходят к «Концу игры».

ЛУКАС СМИТ, МАСТЕР МАШИН

Атлетика 6, драка 6, здоровье 10, самообладание 6.

Мутантные способности: рацио 10, технокинез 16, технопатия 10.

КОНЕЦ ИГРЫ

Тип сцены: финальное противостояние

Наводка: любая улика, указывающая на промзону.

Промзона похожа на постапокалиптический кошмар, это отображение развала местной лёгкой промышленности Запада. Длинные ряды брошенных складов и фабрик. Где-то четверть площади ещё используется; остальное — масса разрушенных зданий и растрескавшегося бетона. В некоторых корпусах поселились бродяги и бандиты; копы зовут это место Дурным пятном.

Поиск внутри промзоны приводит сыщиков к одному складу, который выглядит сохранившимся лучше остальных. Это секретный штаб Лукаса, его нерушимая крепость. Лукас и Фарра внутри; если Тони сумела сбежать от полиции, то и она там.

ВНУТРИ СКЛАДА

Внутри лабиринт из бочек и горы хлама. Лукас и Фарра (и, может быть, Тони) прячутся на галерее вверху, где Лукас устроил свой «центр управления» — собранную на коленке систему из полезных устройств. У него есть сканер полицейских радиочастот, веб-камеры внутри и снаружи крепости и очки ночного видения. Ещё есть два вилочных погрузчика и кран на потолке, которыми он может управлять с помощью технокинеза.

Если начинается драка, Лукас одновременно атакует погрузчиками и краном, поделив свой технокинез на три атаки. Атакованные могут попытаться увернуться с помощью атлетики. Если атака достигает цели, она наносит урон, равный результату броска кубика плюс 4.

КАЖЕТСЯ, Я — СУПЕРЗЛОДЕЙ

Уговаривать Лукаса бесполезно — чтобы восстановить запас технокинеза после спасения Тони, он пошёл на усугубление своей мегаломании. Теперь он уверен, что только Мастер машин способен спасти город, а копы — «фашистские марионетки крупного бизнеса». Трата пунктов судебной психологии вместе с анаморфологией указывает на близость рацио к мегаломании на диаграмме Квэйда.

Если Тони тоже там, она сопротивляется, пока Лукаса не обезвредят или пока сыщики не потратят 1 пункт запугивания, чтобы убедить её сдаться (3 пункта, если они угрожали ей во время прошлого допроса). Её тактика — хватать тяжёлые бочки и части оборудования и ронять их на противника. Она также попытается остановить тех, кто решит забраться наверх в центр управления Лукаса. Её главная цель в драке — защитить Фарру.

ДРУГАЯ ДЕВОЧКА

Фарра напугана и сбита с толку — если сыщикам удастся уговорить её с помощью ведения переговоров (3 пункта или 1 пункт и упомянуть состояние её матери), она устраивает Лукасу «разряд» эндорфинов, как с Льюисом и Марой. Лукас теряет сознание спустя один раунд.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Все трое виновны в преступлениях, связанных с дорфингом. Фарра признаётся в многократном «введении запрещённого опьяняющего вещества». Тони можно обвинить в нападении или даже покушении на убийство Джея Корнета, в зависимости от того, насколько твёрдое дело сколотят сыщики. Если они решат обойтись с ней помягче, Дон Корнет принимает это как личное оскорбление от ПУР и обещает, что они поплатятся. Предъявить Лукасу какие-либо обвинения в дорфинге будет сложно — Тони и Фарра дадут показания, но никаких улик, кроме его номера в телефоне Джея, нет. Конечно, обвинения в нападении на полицию гораздо более серьёзны и неоспоримы.

Фарра умоляет героев о прощении; она боится, что если её арестуют, шок убьёт её мать.

Из-за этого дела количество нападений на плюсов в Старшей мутантной заметно выросло. Мутантов избегают и боятся одноклассники. Четыре месяца спустя подающий надежды скульптор-плюс Макс Баун совершает самоубийство.

ДИАГРАММА КВЭЙДА

А Б В Г Д Е

6

управление зверями
телескопическое зрение
магнетизм
природное чутьё
микроскопическое зрение
власть над землёй
идти по следу
ночное зрение
сверхслух
обонятельный центр
вуайеризм
чувство пространства
телекинез
аутизм

5

слепота
тепловое зрение
телепортация
иллюзия
силовое поле
водяная стрела
сонар
естественное оружие
рентгеновское зрение
звуковой удар
власть над светом
невидимость
множественное расстройство личности
власть над водой
поток жара
перевоплощение
выстрел светом

4

плавание
полёт
артрит
молния
притворство
управление рыбами
жабры
сила
удлинение конечностей
распыление кинетики
распыление высоких энергий
контроль гравитации
невосприимчивость к ядам (на вдохе)
регенерация
невосприимчивость к ядам (проглатывание)
рефлексы
скорость

3

откачка кислорода
комплекс мессии
невосприимчивость к радиации
власть над огнём
ударный луч
синдром дефицита внимания
технокинез
управление птицами
астма
исцеление
восприимчивость к трансу
технопатия
трансмутация
испускание радиации
молниеносные решения
рацио
телепатия
власть над ветром
дезинтеграция
самоподрыв
самовозгорание
идеальная память
выявление влияния

2

ледяная стрела
пси-выстрел
расчёт угрозы
диссоциация
депрессия
несгораемый
мегаломания
подавление влияния
охлаждение
касание
фаза
подавление взрыва
поток огня
эротомания
манипуляции памятью
вкусоанализ
чтение мыслей

1

броня
поглощение
контроль эмоций
иглы
невосприимчивость к клинкам
кислотная кожа
яд (укус)
клыки
иммунитет к болезням
нечувствительность к боли
кризис самоконтроля
кислотный плевок
яд (жало)
дефицит плазмы
переносчик СВСП
контроль собственных эндорфинов
склеродермия
яд (плевок)
кукловодство
ловчие волосы
стенолазание
излечение болезней
склонность к привыканию
сексуальная химия
паутина
перевод

0

сопротивление влиянию
управление гадами
управление насекомыми
посев патогена
контроль чужих эндорфинов
эмпатия
паническое расстройство
связь с растениями
сновидение
кровавая струя
незаметность
внушить страх
власть над растениями
шизофрения
внушить агрессию
вызвать расстройство личности
снохождение

А Б В Г Д Е

— сила ······ — общие способности
— — связанные способности
сверхслух — исследовательские способности
······ — коррелированные способности



— дефекты

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Х19

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Ханрахан Г.
Х19 Короткие истории /Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2018. — 41 с., илл.

Автор: Гарет Ханрахан.
Редактор: Саймон Роджерс.
Издатель: Бет Льюис.
Художник: Паскаль Кидо.
Арт-директор: Бет Льюис.
Вёрстка: Родерик Робертсон.

Перевод: Елена Сальникова.
Литературный редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Адаптация дизайна и вёрстка: Галина «Робин» Петухова.
Выпускающий редактор: Александр Ермаков

Тестирование игры:
Джон М. Кахане, Кэти Бауэр, Стив Бауэр, Ник Робертс, Том Робинсон, Джоанн Кларк, Анджела Марш.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

В этой книге содержатся цитаты правил настольных ролевых игр, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная книга не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

© 2008, Pelgrane Press Ltd.
Перевод и издание на русском языке © Studio 101, 2018.
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.
Mutant City Blues™ является зарегистрированным товарным знаком, права на который принадлежат Pelgrane Press Ltd.